
POCKET GAMER
电子天下·掌机迷
零售价5.80元
2007年09期 Vol.79
总力特辑
五一聚焦
PSP/NDS
买机总动员
彻底攻略
最终幻想12
亡灵之翼
莉斯的工房
奥尔多鲁的炼金术师
PSP新版自定义
固件再度冲击SONY
3.30/3.40
特别策划
掌机战争狂
战火在手掌中燃烧
PSP-DOSBOX全攻略
回到梦想的开端
推开掌中的DOS之门
独家连载始动！
口袋妖怪之父的故事
超级大作《战神·奥林匹斯之链》全方位接触
战神降临
ISSN 1672-8866
09>
9 771672 886049

伊瓦利斯世界的上空奏响新的乐章
度过了数年的和平时光后
瓦恩与他的朋友再次为全新的冒险而起航
传统召唤兽的回归
熟悉面孔的再现
全新角色的登场
这一切都来自于梦想的延续——





NDS玩家必玩的超大作

PS2平台2006年年度最畅销游戏《最终幻想XII》正式续篇系列背景解读・全主角角色资料・游戏系统完全解析・全职业分析召唤兽资料、详尽流程大攻略、全难点问答式攻略、长篇剧情小说、全道具资料列表及深度评论……等丰富内容收录

最终幻想XII
幻妙仙曲集
FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

10元 超值定价

5月7日 全国火热上市

赠《最终幻想XII》原声音乐CD 幻妙仙曲集

全面接受邮购
邮购请注明"FF攻略"
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收) 邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180
邮购免收邮费



购买请认准新版封面



■封面主题 战神 奥林匹斯之链■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.79 2007/09

超大特辑

攻略战队

新作工房

软硬兵团

玩乐吧

目录

新闻中心

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：

1、精通日文（日语一级优先）

2、了解游戏文化及历史

3、有创意，擅长专题策划

4、文笔流畅，思想活跃

5、能加班熬夜

6、有工作经验者优先

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

五一聚焦 买机总动员

又到一年的年中了，天气转热即将进入夏季，在之前，各位玩家是否已经准备好你在暑假要购买的游戏机了吗？

今年是掌机年，任天堂的NDS和SONY的PSP两大掌机争夺市场空前激烈，新机型新周边花样百出，游戏店里的掌机产品越来越多，让广大正打算更新掌机的玩家阵阵犯晕。而暑假也是各路兵家必争之时，无论是游戏厂商还是游戏店，都正准备在这段时间狠狠地在各位口袋里掏上一把呢！

这次《掌机迷》先暑假到来之前而动，为各位炮制这一篇空前全面的买机专题，相信会对各位的省钱计划起到巨大作用。而这还不算完，在下一期我们还将奉献专门针对假冒产品的防假专题，各位打算买机或购买新周边的读者就千万不能错过了！锁定《掌机迷》，放心享受游戏！

文/严俊

黄镇华	有了你的支持，我们更加努力。
读者资料	男，15，广东省云源市田中高一五班，527300



PSP绝对大陆流行篇

PSP发售至今已经有两年多的时间了，作为一款新贵掌机虽然说在全球范围内均遭到对手的重创，但在中国大陆市场，水货却出奇的好卖。

问题1 去哪购买比较好？

PSP的销售大致分为四个渠道：游戏专卖店、数码专卖店、品牌专卖店、网络卖店。其中最传统最专业的渠道就是游戏专卖店了，无论店大店小这种卖店是常年专营游戏机产品为生的，无论从技术角度还是主机以及配件的种类方面都是非常有优势的。而且相对来说游戏卖店的成本开支不会很大，再迫于同行的竞争压力，价格一般都比较合理。不过游戏卖店的弊端则是技术太过专业，又经常能够收购到2手机器，很方便地进到翻新机，玩家在游戏卖店购买到假货或是被骗的几率也是很大的。数码专卖店是综合性质的，这里不光是PSP，一定会同时经营诸如MP3、照相机等等其他数码产品。从技术角度上来说可能店主还没有懂行的玩家专业，在技术支持上就要逊色游戏卖店很多了，比如在软降升级和游戏拷贝等售后服务方面可能做得不够好。而且通常数码店基本上都坐落在大型电脑城里，店租和人员开支等方面成本比较高，来店里购买机器的顾客一般又不是很懂行，所以在价格方面相比游戏店会稍微高一些。

品牌专卖店可以看做是数码店的升级版本，这种店绝对是坐落在城市中心商圈的主流地段，店面装潢以及各方面的开支都是四个渠道中最大的，加上凭借顾客对品牌专卖店的信任，机器的定价会远远高出游戏店很多。而且在专业程度上可能连数码卖店都不如，因为品牌卖店里通常都是聘请的员工，老板是不亲自参与销售和服务的，你要指望这些拿死工资的人去帮你研究复杂的PSP简直是天方夜谭。网络卖店是近几年才新兴的一种购买方式，情况比其他几种实体卖店要复杂很多。一部分网店是实体店开设的，一部分网店是个人开设的，无论是哪种方式的网店优势都在于几乎为零的成本开支。也就是说网店可以卖出市场最低价，但同时存在的是极高的购物风险。比尔常说所见既所得，但隔着一张网，在无法亲眼看亲手试的前提下完成交易，谁也无法担保东西最后到自己手上能否令人满意，说得严重一点能不能到手上都是问题。现在国内主流的网购大站，诸如阿里巴巴的淘宝网和腾讯的拍拍网，虽然有支付宝的保障制度，但真正出现了交易纠纷，公说公有理，婆说婆有理，扯来扯去，最终吃亏依然是消费者。综合诸多方面的利弊来分析，购买主机永远是到实体店最稳妥，除非你所在的城市根本就买不到PSP，而在三种实体店里面，最有优势的就是游戏卖店。当然，无论在哪购买首先自身必须要有一定的鉴别能力。

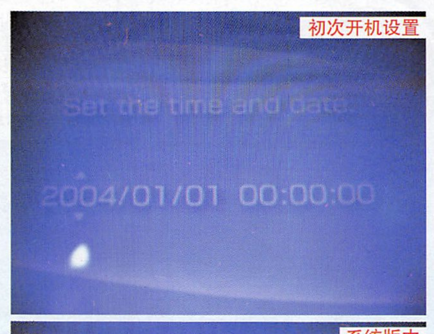
问题2 市面上有哪几种型号的主机？

如果要按产地来划分，现在几乎所有的PSP主机都是中国大陆生产的，想购买所谓日本原装机器恐怕不太现实。按发行地来划分的话，主机编号有：1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007等，分别代表的地区是日版、美版、澳版、欧版、韩版、港版。其中在中国大陆普及量最大的是港版和日版，近期上市的是韩版。在此必须声明的是，无论发行地区是哪里，机器本身并没有任何的区别，绝对不存在日本或美国地区销售的主机



1005代表韩版

质量要高人一筹的说法，说白了都是一家铺里的饼，包装不同而已。如果要按主机的系统来划分的话，原生出厂系统大致分为：1.0、1.5、2.0、2.5、2.6、2.8、3.0、3.1、3.3、3.4等，这里面还细分为诸如1.51、1.52等等版本,就不详细说明了。另外，由于以前1.5版本主机长期占据软件兼容性最强的地位，包括现在要安装新固件也必须在1.5系统的基础上进行,导致出现了一种1.5最好的说法，并且在玩家心中根深蒂固。在此我想有必要辟一下谣，系统是软件方面的东西，和主机质量没有任何的直接联系。现在任何一台主机都可以通过软降或硬降的手段实现1.5系统，1.5的神话其实并不存在。还有一种说法是原生出厂的1.5版机器质量要好一些，其实这也是一种比较普遍的误解。可能不光是PSP，其他诸如手机等数码产品，大家都觉得早期生产的机器用料要厚道一些，越往后就越偷工减料。早先在PS2的生产方面确实是数次修改过主机的用料，但PSP只是在1.0时代发生口键问题之后改良了一次主板结构，此后都没有修改过内部零件，所以除了最早一批的PSP，现在任何一个版本的机器质量都是一样的。颜色方面PSP至今一共先后发售了黑、白、红、蓝、银、金六款，其中红蓝银金主机外壳的背面采用了最新的制造工艺，手感与其他两种颜色主机相比要光滑一些，除此之外内部品质没有区别。



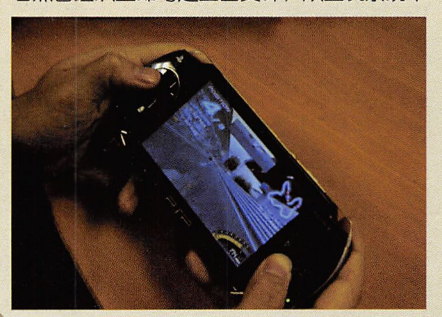
初次开机设置



系统版本

问题3 什么是软降和硬降？

为了实现官方UMD光盘以外的游戏方式，黑客组织直接绕开了UMD从记忆棒上找到了突破口，将游戏拷贝到记忆棒上并成功在PSP主机上运行。为了对抗侵权行为捍卫自身的利益，官方利用升级主机系统的方式封杀黑客程序，在原有系统的基础上追加全新的功能，等于是更新了加密技术，曾经一度凡是超出了1.50系统的主机都无法通过记忆棒运行游戏。之后黑客组织立即与之正面交锋，从主机系统下手，不日即放出了把高版本系统降回1.50的降级程序。这种降级方式只需要使用记忆棒拷贝降级程序即可完成，非常的方便。接下来官方不断地更新系统版本，而黑客组织也紧跟着放出降级程序，可以说是一场几乎没有终点的技术竞赛，不过当时还没有出现所谓的“软降”一词。那么硬降一词是怎么出现的呢，到了后期黑客组织一度因为种种原因长时间没有放出最新的降级程序，导致主机的价格一路走高，最后甚至到了无机可卖的地步（玩不了记忆棒游戏的机器根本没人要）。诸多方面的利益严重受损，在这个时代背景下，某组织另辟蹊径研究出了一种比降级程序更为干脆更为强硬的破解方式，那就是通过直接刷芯片的手段达到降级的目的。因为是绕过软件直接用物理手段对机器本体动刀子，所以这种新兴的降级方式就被大家俗称为“硬降”了，而此前利用破解程序的降级方法就有了“软降”的称号，并以此来区分两种不用的降级破解形式。



张博	GBA、SP、GBM、PSP、NDSL满屋都是这是我最大的梦想。
读者资料	男，18，大庆铁人中学二年15班，163411

问题4 软降好还是硬降好？

无论是软降还是硬降，最终达到的目的都是让PSP主机运行记忆棒游戏，原则上两种降级方法不存在哪个更好一说。但在早期硬降技术并不成熟的时候，很容易造成地址错误而影响到联机。而且有的硬降机甚至是无法自由升降级的，也就是固定在某个系统之上了，电池效应也是问题之一。另外毕竟硬降是需要拆机的，如果操作的时候不小心，很难避免屏幕进灰的情况发生。早期的这些问题都造成了硬降机在玩家心目中的不良印象，但随着硬降技术的不断更新，诸如主机地址错误和电池等问题都已经得到了比较好的完善。现在市面上的硬降机已经实现了和软降机几乎同等的功能，而且一样可以自由升降级，一切都不是问题。随着官方把系统越升越高，软降机的供求矛盾已经形成了非常严峻的问题，这也就造成了市面上的硬降机远多于软降机的现状。其实大家不必一味的排斥硬降机，毕竟现在硬降技术已经有了长足的进步，硬降机完全可以达到软降机的水准。而且硬降机有一个软降机无法达成的先天优势，那就是硬降机永远不可能因为官方升级系统就缺货，可以说只要PSP还在生产，硬降机就不可能买不到，除非官方重新改造主板。也许现在软降机和硬降机唯一的区别就在于，一个是原装未开封的机器，一个是拆机刷过芯片的机器。不可否认绝大多数玩家心理上还是比较倾向于“原装未拆”这个说大就大说小就小的东西，讲的庸俗一点这玩意还真和某某情节有点类似的，呵呵。这也就造成市面上的软降机始终要比硬降机要贵一些，现在前者普通版要卖到1550元左右，而且随着软降机数量的减少，这个数字肯定会再变。后者最多只要1450上下就能搞定，相对来说还比较稳定，就算有波动也不会太大。

问题5 买普通版还是豪华版？

在配制方面，普通版是主机、1800毫安电池、充电器，豪华版则是主机、1800毫安电池、充电器、线控、耳机、布包、机绳、32M记忆棒。普通版内只包含了最基本的配制，而豪华版里则是在此基础上增加了价值200元左右的配件。其中最值钱的就是线控和耳机了，因为PSP本体的扬声器无论是音质还是音量都无法满足挑剔的玩家，特别是在比较嘈杂的环境里几乎无法听清声音。所以给PSP配一副专业的线控耳机是非常必要的，豪华原装配件的效果远远优于市面上的国产货，当然了，价钱同样也是无法相比的。除了线控耳机之外，原装布包的品质也是令人满意的，基本上可以满足日常对机器的保护。另外大家千万不要小看那条机绳，这是非常关键的配件，我可以说送你一条组装的机绳你都不敢用，为什么？等到劣质的绳子断裂导致您的宝贝机器自由落体就能切身体会我的忠告了。32M记忆棒属于纯粹的鸡肋，就算是用来听MP3估计都嫌太小了，凑数的东西，要不要都无所谓。但你要是想折价卖给店家，恐怕他会拿出N多条一样的东西苦笑着对你说，这玩意送给我都嫌多。所以如果决定购买豪华版就不要想单独购买线控耳机，再把其他东西折回给店家，我敢担保单买线控耳机的钱和全套豪华版配件一起买很接近。另外，对于资金预算原本就捉襟见肘的玩家来说，还是选择普通版比较好，大不了不用线控直接插上自己的耳机对付对付，包包方面随便买个便宜的组装货也能勉强将就。而且豪华版配件除了32M记忆棒之外市面上充斥着各种各样的假货，高仿真的耳机线控在外观上已经到了以假乱真的水准，普通版也是减少被骗概率的一种无奈的选择，具体鉴别方法我会在下期的防骗专题中作出详细介绍。



这是今年才流入国内的韩国版

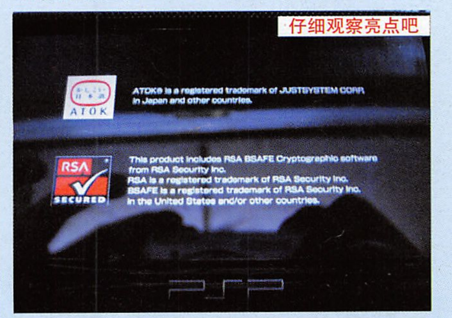
顾超	看属于我们的PG，让别人说去吧。
读者资料	男，15，上海市奉贤区南镇古华南区801号602，201400

问题6 关于液晶屏幕的挑选



如何挑选一台屏幕令人满意的主机，是购机诸多环节的重中之重，但首先请注意我说的是满意，而不是完美，这一点务必要搞清楚。坏点这东西在液晶屏的制造过程中就是不可避免的，而且官方也无法确保每一台PSP的液晶屏幕都是完美无点的。所以刻意的要挑出一台完美的主机客观上来说是额外的要求，不是应该的。但为了促成生意，一般店家都会拿出几台机器让玩家挑选。测试屏幕有很多种方法，最专业的办法是用测试软件，显然店家是不可能提供这种软件给自己找麻烦的。那么就必须由玩家自己事先拷贝在一根棒子里带过去，比较麻烦，而且对于一个不懂的人来说，恐怕也搞不定这些。所以我的建议就是直接用肉眼看，如果说肉眼看不到的点，即便是通过软件能够测试出来，我想，你都看不到，根本就不影响视觉效果，在乎它做什么？具体怎么个看法呢，最专业的方法还是需要依靠记忆棒拷贝黑白蓝红黄五张纯色图片。当然了，店家同样不可能提供这样的服务，所以我现在教大家最通俗，无须借助任何工具的方法。

先开机进入系统界面，通常这时都是淡色画面，先仔细看看有没有发黑的点，如果有的话是很明显的。然后进入系统设置菜单的最后

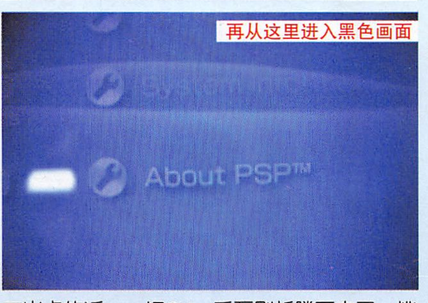


仔细观察亮点吧

一项，这时画面是纯黑色的，反复仔细观察有没有发亮的点和其他颜色的点。如果看到怀疑目标先把机器侧过来确定一下是不是灰尘，因为有时候灰尘看上去和亮点类似。还有些细微的亮点在周围环境明亮的情况下是看不出来的，此时建议大家找个尽量暗的环境去观察。当然了，店家不可能为了你把店里的灯都给关了，没关系，办法是人想的，把外套脱了罩在脑袋上，把机器塞到衣服里，慢慢看。如果这都看



先在系统菜单观察坏点



再从这里进入黑色画面

不出点的话，一切OK，千万别折腾下去了，挑个机器什么怪招都使上了，再罗哩八嗦真的会被别人鄙视的。其实真正碍眼的点一下就能看出来，用不着盯着屏幕扫描到流眼泪为止。话说回来，还是一个心态要把握，客观情况是市面上完美屏幕的机器非常非常的少，有可能你把整店的机器都挑遍了都没有一台，那就适当把要求放宽一点吧。点不要太明显、数量不要太多、位置不要太靠中间就行了，你真正玩游戏看电影的时候画面高速变换，肉眼也看不到哪些东西，如果真的很影响视觉效果的话，老外早就告索尼了。而且等使用时间长了屏幕里面进了灰，满天星星的时候，一切都是浮云。另外，网络行流传着一种所谓的坏点修复工具，更是无稽之谈，硬件的硬伤可以说物理性的，和软件根本就是风马牛不相及的东西。

吴佳升	我长大了也要来掌机迷总部大大地干活，见暗凌一面，哪怕去打下手也行。
读者资料	男，15，广西河池市金城区铁路俱乐部三栋104，547000

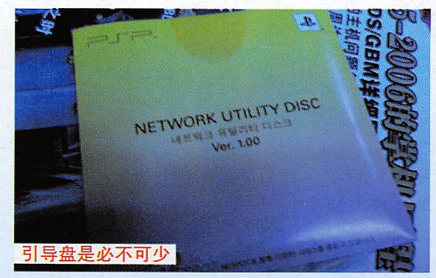
问题7 刷哪个操作系统最好？

这就要看玩家的具体要求是什么了，如果只是普通的玩游戏看电影，即便是官方的1.5版系统也可以达到这个目的。当然了，官方原版系统的局限性是显而易见的，已经无法满足玩家对诸多附加功能的高标准要求了。现在购买PSP一般店家会免费提供一次或几次系统升级服务，先不管以后吧，买的时候最好是要求店家给装一个适合自己的系统。曾几何时的1.5和2.7老系统已经正式退出历史舞台了，玩iso镜像游戏还得使用专门的引导程序，实在是繁琐。现在要升系统最低推荐是3.03OEC版本，这是3.03固件的最终修正版，玩iso游戏不需要引导程序，看电影也支持更多的格式。就算不说功能，至少是稳定性和安全性是最好的，经过了无数玩家的使用获得一致好评，是采用最广泛的系统。接下来的是3.10OEA，不过这个版本据说是有点小问题，紧接着作者就发布了专用补丁升级到3.10OEA'。截至到截稿日最新的固件已经更新到了3.30版本，至于稳定性如何，还需要时间来验证。综合多方面考虑我个人建议初次刷版本最稳妥的办法还是先选择3.03OEC，如果以后觉得有必要再升到更高版本也不迟。最好不要一口气就装最新的版本，因为有很多细微的小问题一时半会是不会显现出来的，虽然说可以刷回1.5系统再重装，但这样就等于又多了一道降级手续。每次刷机其实多少都有一点点风险，说得倒霉一点万一哪个环节疏忽了后果不堪设想。而且一般店家也不太愿意帮顾客刷系统，给钱吧你不甘心，不给钱吧，冒风险又不讨好的活儿店家又不愿干，自己刷吧，没经验又不敢动手，这事儿啊，我看挺麻烦。另外，还有些玩家喜欢要求店家把系统菜单刷成中文，我看完全没有这个必要。

PSP再复杂无非也就是玩游戏、看电影、听音乐三大功能，就算看不懂日文系统吧，但至少英文系统里那几个最最基本的单词总看得懂吧，不可能连GAME和MUSIC都不认识吧。好吧，就算看不懂，但图标总该看得懂吧，看图说话是小学的内容了。如果这样都不行，那还是别买PSP算了，引用电软九十年代某著名编辑的一句狂语：如此弱智还玩游戏？其实说到点子上，看不看得懂都是次要的，关键是刷过中文系统以后再去升降级就有点安全隐患了，万一变了砖怎么办？所以无论是从必要性还是安全性方面考虑，这中不中文，真的是多一事不如少一事。

问题8 引导盘有必要买吗？

引导盘在玩记忆棒游戏的时候始终都充当着非常重要的角色。并不是每个新游戏刚推出的时候都可以直接用记忆棒运行的，那么就需要使用引导盘来辅助它才行。有些以前需要引导盘才能玩的游戏在日后会被黑客组织的再改良，但仍然有一部分比较顽固的游戏至今也未推出免盘版本。而且只要PSP在服役，就永远都有新出的个别游戏是需要引导盘才能运行的，所以从理论上来说除非PSP的破解有了突破性的进展，否则引导盘是永远都需要的。至少现在没有引导盘是无法玩齐所有游戏的，比如怪物猎人2这样的超级百万大作，如果没有引导盘就玩不了，有PSP不玩这个游戏，郁闷是肯定的。当然了，并不是所有的PSP机主都需要引导盘，这笔钱该不该花呢？关键还得看自己究竟有没有这个需求，通常真正的玩家是百分之百会购买的，这点毫无疑问。那么边缘型的普通爱好者呢？这里我的建议就是不要随机购买引导盘，就这么先玩着，过段时间之后你自己自然心里有底了，要么就是觉得少玩那几个游戏也不着急，无所谓，OK了，省了一笔。要么就是发现自己确实还是想玩那些玩不着的游戏，OK了，赶紧去买引导盘吧。还有一种情况是最不应该买引导盘，但又往往比较容易错买的，那就是不太懂且口袋里预算比较多的玩



引导盘是必不可少

家。其实这部分人不应该叫玩家，确切地说是数码消费者才对，一般是通过朋友或是其他非游戏专业刊物和媒体介绍，动念购买的，说白了只当个大号MP4使唤，被老板一招呼，有用的没用的都入手了，我说您看电影买引导盘做什么？这钱也就等于是白花了。

引导盘的范畴通常是指正版UMD游戏盘和演示Demo盘，起初在国内广泛使用的是演示盘，所以一直到现在大家俗称的引导盘就是指演示盘。其实这种盘在国外基本上属于免费的东西，起初流入国内市场的价格非常低廉，只需要30元左右。但随着PSP在国内日益普及，引导盘的需求量不断增加，演示盘的供求产生了严重的矛盾。全新盘的价格一直到50元左右彻底断货了，然后50元只能买到翻新盘，接着连翻新盘都卖到了上百元，最终连翻新盘都买不到了。好在市面上最近又有少量全新盘在销售，这批货来源于早期在韩国或欧洲发售的豪华版套装里，零售价百元出头，相对于之前的高价翻新盘来说确实是已经很划算了，但要和一年前比的话就没法比了。另外，我们有说到UMD游戏盘同样也属于引导盘的范畴，但游戏盘为什么没有成为引导盘的代名词？正是因为游戏盘动辄好几百块的价格，不过现在国内已经有一批数款国外滞销的游戏盘流入，价格也在百元出头，可以说和演示盘基本上持平吧，而且从内容方面来说还更有收藏价值，所以购买一盘廉价游戏盘当引导用在时下正流行。

问题9 有必要再买一块备用电池吗？

耗电量大是PSP的先天缺陷，一块超大超炫的液晶屏就是把双刃剑，鱼与熊掌难以兼得呀。随机原配1800毫安电池只能维持PSP玩游戏或看电影4个小时，相当于一部铁达尼级别的加长电影或是在大型RPG里探索一座地下城，这对于数码发烧友和玩家级别的人来说是远远不够的。确实很难想像，一部充电时间不比使用时间短多少的手掌机能有什么便携性。很明确地说，另外购买一块备用电池是非常有必要的。当然了，如果是从头到尾都是把PSP搁家里，直插电源当家用机或是家庭迷你影碟播放机除外，这么宅的主儿我无话可说，别说是再多配一块电池了，就是原配的那块电池都是多余的。言归正转，关于备用电池的选购，我们要争取花最少的钱把事办成办好。也许有人会说当然是原装电池最好，没错，无论哪个时候我都第一个承认原装货的品质无可厚非，但并不是说每样东西买原装货都是最适合的，不是我在这里说反动言论，这备用电池还真是没必要花那个冤枉钱。我们来算这么一笔帐吧，原装1800毫安电池的市场零售价在百元出头，实际续航时间是4个小时。组装3600毫安电池的市场零售价是50元左右，虽说性能不及原装电池那么优良，如果是相同的容量肯定续航时间没有原装电池那么长。但3600毫安容量比1800毫安高出了一倍，好吧，就算组装电池特别劣质，但哪怕只能用4个小时也比买原装货划算。即便是同样的续航时间，但二者的差价却是翻倍的，况且组装电池的续航时间还没那么差劲，哪个更适合我想已经很明朗了吧。另外组装电池还有更高容量的选择，不过太大容量的产品就没法装进PSP里了，通常是以外挂外接的形式出现，这显然不利于便携，与其带个累赘在身边加强续航，还不如干脆找个地方插电源玩来得自在，所以我个人比较推荐内置一比一大小的高容量组装电池。另外，既然购买了备用电池，我想与此同时很有必要再配套购买一个独立的电池充电器，如果买电池不买座充的话简直就是在浪费钱。因为每次充电都要占用到机器，本来电就耗得快，那您的机器恐怕一天到晚只能没完没了的充电了。购买座充的目的就是把机器解放出来，让座充来完成恼人的充电工作，我们要做的只是把耗尽的电池从机器里卸下来，把充好的电池装上去，然后你玩你的游戏它充它的电，如此循环才是王道，不然只能是被游戏机玩，而不是玩游戏机。

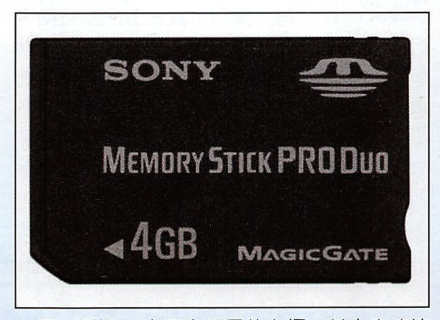


配电池就配全套

潘志海 工作之余，用掌机上网玩对战游戏是我的乐趣，希望能多结交些掌机朋友。
读者资料 男，30，广西河池化学工业集团公司尿素一厂，547004

问题10 买多大的记忆棒比较好？

选购记忆棒我们要掌握一个原则，那就是“够用”，根据自己的实际情况先预算一下大概需要多大的容量，不至于到时候捉襟见肘，想玩的游戏玩不了，看连续剧也要一集一集的换，那就很郁闷了，但也不能是盲目求大造成资金浪费。谈到够用这个关键词，很明确地说2G是底线，因为在可以玩到所有游戏的标准下，1G已经完全淘汰出市场了。如果是以前512M都可以说是够用，但随着PSP游戏越做越大，已经有很多大作的容量都在1G以上，那么现在还购买1G就完全不可取了。只有2G才能最起码的保证不会发生因为容量的问题导致无法玩某款游戏的悲剧，但请记住，我说的是目前，谁也不敢保证什么时候PSP的游戏就撑破2G了，不过那也是后话了。而且现在即便是2G也只能是勉强装下一款1G级别的大作，然后放一部清晰度中等的电影，再丢一些MP3进去，只能说是勉强将就一下，如果想用得舒畅，我建议购买4G记忆棒。从今后的发展趋势来讲，现在8G记忆棒已经面市了，2G将会慢慢被淘汰出市场，4G会渐渐普及开来，8G顺理成章的成为终极选择。接下来我们再从市场行情来分析



一下，近期2G方面有明显的上扬，其中高速棒的市场零售价接近涨破200元，低速棒只比高速棒便宜十几元，更是毫无性价比可言。反观4G方面低速棒的市场零售价只要300元左右，高速棒是350元左右，把帐一算谁都看得出来买大容量的更划算。当然了，选购记忆棒必须在预算多寡的基础上，如果本来就紧巴巴的，一心就想早日把PSP入手，那也只能是买一根2G的记忆棒顶一阵先，等以后有钱再买一根大的。另外，记忆棒属于价格变动比较频繁的东西，大家选购的时候要结合当时当地的实际行情。

问题11 高速棒和低速棒应该如何选择？

正所谓的一分价钱一分货，单从价格上来分析肯定是相对贵一点的高速棒性能更好。二者速度上是有区别的，但具体高速棒快在哪里呢？经过相关测试我们发现，在写入速度的对比上，高速棒明显要比低速棒快出很多。用记忆棒在电脑上拷贝游戏和电影的时候低速棒花的时间更久一些，而在读取速度方面高速棒却和低速棒相差无几，在玩游戏和看电影的





预算足够的话当然是4G高速棒

时候没有太明显的区别。所以如果大家不在乎拷东西的时候多等一会的话，选择低速棒也是基本够用的。如果是4G棒的话高低速之间有几十块的差价，那么购买低速棒则可以省下一笔钱，但如果是2G棒的话差价大不，那么我们就宁可多花一点钱购买高速棒了。当然了，如果你根本不在乎这点钱，只求效果最佳，那就4G高速吧。

问题12 有必要买原装记忆棒吗?

可能有人要问，我一上来就直接讲组装记忆棒，半字未提原组之分。没错，这就是我们的特殊国情，就和我之前分析电池的选购一样，除非你特别的有钱，否则趁早打消购买原装记忆棒的念头吧。说起来恐怕现在已经没有游戏店经营原棒了，严重超出玩家承受能力的高价格是令其无人问津的关键。记得早先还会有个别玩家选购原棒，但随着组棒的价格一路降到底线，差价优势越来越明显，发展到最后大家都买组棒，现在原棒连问的人都没有了，店家也就干脆不做了。所以从巨大的差价方面来考虑，我个人不推荐原棒。当然了，还是那句话，如果你不在乎钱，但求品质最佳，再有就是今后原棒价格变得合理了，我会再次支持大家购买的。

问题13 USB线和读卡器之间如何选择?

这方面说小是小说大可大，不管是USB线还是读卡器，都是为了达到往记忆棒里拷贝游戏和电影的目的。先从价格方面来讲，USB线明显比读卡器要便宜很多，有的店家在你购机的时候会免费送一条USB线，虽然说是羊毛出羊身上，但也说明这东西是非常廉价的。相比之下我从来没见过哪家店随机赠送读卡器的，一个品牌记忆棒读卡器的进价都是十几块钱，零售价出到20元以上都很正常，这是价格对比分析，显然USB线胜出一筹。接下来我们从品质和性能上来对比一下，现在市面上广为采用的USB线都是不知名的地下工厂生产的，价钱虽然低廉但在品质方面确实不敢恭维。这里我所指的品质是说成品率，往往几乎十条线里面至少有两条是有问题的，具体表现也不是说接上去直接就不认，认是会认，就是在拷贝游戏的时候容易在半路报错。通常没有经验的人会以为是记忆棒有问题，但实际上这种情况大部分原因都出在线上，有时候换一条线问题就迎刃而解了。

反观读卡器，虽然不排除也有一些劣质的杂牌货，但品牌货都是正规大厂生产的，质量过硬，而且有售后服务保证，万一有问题店家也是可以返回厂家调换的，使用读卡器拷贝游戏一般不可能出现报错的情况。到底USB线和读卡器哪个最适合PSP呢？前者还有一个额外的功能，那就是USB充电，市面上的PSP专用线基本上都是双头两用的，除了USB头以外还有一个电源头，可以利用电脑的USB给PSP主机供电达到应急的目的。这个功能是读卡器所不具备的，另外如果使用读卡器的话就必须特别的小心，因为每次拷贝游戏的时候都必须在



读卡器是组棒杀手?

主机和读卡器之间反复拔插记忆棒。如此肯定会加速记忆棒和主机金手指部分的磨损老化，万一主机插槽出了问题要修理就很麻烦了，据我所知这东西连零件都不好找。众所周知组棒的质量是不太过硬的，特别是外壳部分非常的脆弱，据我观察几乎所有使用读卡器的玩家出现记忆棒损坏之后都是一个原因，那就是记忆棒外壳龟裂。这正是在拔插的时候没有对准发生的物理损伤，要命的是物理损伤的组棒厂家是不负责调换的，只能是玩家自食其果了。另外，或许是PSP的插槽对记忆棒要求比较高，有的时候用读卡器认的好好的，拷贝游戏也顺畅得很，但一插到机器里就不认了。不管记忆棒在读卡器上是什么情况，最终我们还是要把记忆棒插到主机上，只有PSP主机认才是标准。这一点USB线就显得更为便利一些，因为它本来就是把主机当一个大型读卡器来用，不存在读卡器认主机不认的情况。而且使用数据线的话，记忆棒只需插进主机一次即可永久常驻了，除非要更换记忆棒否则都不需要再取出来。以此避免反复拔插加速磨损老化，万一记忆棒出了问题外壳也是完好无损的，可以名正言顺地

马宇	中考加油，初三的兄弟们。
读者资料	女，15，广西桂林市第五中学初04级7班，541001

去找店家调换。

说到这里，大家也应该看出来了，我个人的意见是比较倾向于购买USB线的，但在选购的时候我们必须注意以下几个方面。之前我已经说过了USB线的诸多缺点，首先就是品质的问题，所以在购机的时候一定要店家使用给你的那条USB线拷贝游戏，如果报错的话当时就叫店家换一条。如果还是同样的问题就应该考虑是不是记忆棒本身就有质量问题了，千万不要用店家自用的线或读卡器，等你把东西拿回家发现有问题再回头就不是那么好说话了，因为有的时候USB线本来就是店家言明免费送给你的，到时候还落个挑三拣四的说法。市面上除了这种双头两用黑线还有一种单头单用的灰色线，这种线说是说原装线，但其实不是，不过品质确实比那种双头黑线要好的多，一般不会出现报错的情况，稳定性和读卡器有的一拼。就


数据线显然很保险

是插头稍微有一点紧，插到主机的USB接口上要小心一点，对准了再插，别把主机的USB口插坏了，总体来说还算是比较让人信赖的，这种线的价格间于黑线和读卡器之间，可以说是最佳选择了。不过并不是每家店都有这种线，特别是那些赠送USB线的店，成本几乎比黑线高出一倍，拿出来送人的话显然不是很划算。

问题14 关于摄像头的选购

摄像头是最有购买价值的官方外设之一，当然也要看你的需求是什么了，如果抱着拿它当数码照相机使唤的心态还是趁早打消这个念头吧。PSP摄像头只有130万的像素，而且没有闪光灯，很难想像一个没有闪光灯的摄像头拍出来的效果能和专业照相机相提并论。起初摄像头刚发售的时候软件支持不够，效果只能说很勉强，但随着软降的升级现在已经达到了基本令人满意的程度。光线充足与否直接左右了成像效果，在光线不足的环境拍出的照片躁点明显很多，清晰度严重受到影响。但如果是自然条件允许的情况下，照片的清晰度就很高了，尺寸也足够大，相当于高端专业拍照手机的效果，至少是比130万像素的手机强太多了，所以说PSP摄像头烂也烂说强也强，关键是看跟谁比了。如果决定购买的话，下面我们就聊一下关于选购的具体问题了。首先要澄清的是PSP摄像头只一个版本，至少是现在还没有出现所谓的升级或二代产品，官方也没有消息指出有推出二代摄像头的计划，那些所谓的200万像素PSP摄像头说法是不存在的，大家只管放心。



很多商家会把这张盘拆出

摄像头的包装内含有摄像头本体和专用软件UMD光盘一张，但为什么市面上却有所谓的单体版和套装版两种呢？那是因为软件光盘可以当引导盘用，加上最近引导盘的行情直线看涨，所以有的店家会把软件光盘拆出来当引导盘卖，然后再单独卖摄像头，如此就可以一举两得多赚一点。先不管店家怎么卖吧，购买单体版还是套装版？我们自己先考虑清楚，如果是初次购机的话我的建议是购买套装版，因为成套买只要300出头就可以拿下，但如果分两次绝对比一次买贵很多。而且软件光盘还可以当引导盘用，如此我们也可以一举两得省一点钱。如果你已经是PSP玩家，而且已经有了引导盘的话，那么我建议你购买单体版就足够了，没有必要重复投资去多要一张引导盘，至于那张软件光盘的内容可以通过拷贝镜像到记忆棒上实现，功能一样不少。在使用方面还有一点我想有必要提一下，有时候摄像头插到主机会出

李伊晗	玩游戏的机器越玩越烂，怀念刚买机器的时候。
读者资料	女，17，辽宁省沈阳市和平区第二十中学高一三班，110002

现无识别的情况，往往没有经验的人会以为是摄像头的问题，其实不然，全新的摄像头我至今没有看到过一个坏的。首先排查一下主机的系统版本是不是支持摄像头，版本过低的话请先升级到2.81以上，在排除了版本问题之后，通常是主机USB插槽长期使用后磨损老化导致接触不良，而摄像头的金手指又属于比较苛刻的那种，所以造成无法识别也就不奇怪了，解决方法是反复拔插并旋紧螺丝固定，必要的时候用酒精棉棒清理一下主机的USB插槽，一般都能够顺利地排除故障。


当然是购买套装版比较划算

问题15 关于屏幕保护膜的选购

PSP作为一款直板型手掌机，屏幕是完全暴露在外面的，非常容易被划伤，所以保护膜是无论如何都是必备品。在选购的时候需要注意哪些方面呢，我们先确定一下是购买原装货还是组装货吧，如果单说品质的话原装膜是没话说的，可以确保无气泡而且透光率等诸多方面都令人非常满意，相比之下组装膜就要逊色一些了。不过原膜和组膜的差价也是非常大的，一般的组装膜市场零售价只需要10到15元左右，而原装膜却要卖到50元左右。如果要求不是特别高，其实组膜基本上也够用了，贴膜技术好的话也可以做到无气泡，在已经贴好的情况下，非专业人士不把两种膜放在一起也很难看出区别来。市面上的原装膜只有HORI品牌，组装膜比较常见的就是仿造HORI的，另外还有一些杂牌膜，价钱和仿HORI比没有优势，所以有售的店家也不太多。和USB线一样，保护膜在有的店里也是言明赠送的，但还是那句话：羊毛出在羊身上。还有一点是必须提醒大家的，给主机贴保护膜是技术含量要求非常高的活儿，一般人是绝对干不好的，人说一颗小石子可能酿出一起车祸，这贴膜是一粒细小的灰尘就能导致一个气泡。所以购买保护膜的时候一定要当场让店家帮你贴上，千万不要因为店家生意很忙就自己拿回去贴，如果是没有经验的人哪怕给你一张原装膜，回家也准贴出个大花脸来，说的难听一点可能连正反面都搞不清楚。最后，膜一定是购机的最后一步再贴，确切地说是在确定这台机器没有问题的前提下，如果把膜贴上了又发现机器的某处不满意，那这膜的损失就得由玩家来承担了。

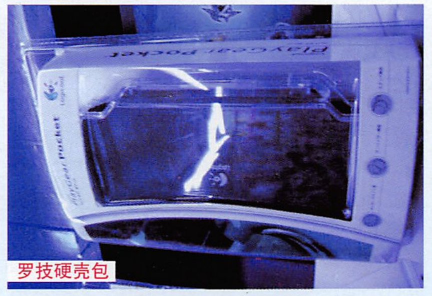

其实组膜已经基本够用了

问题16 关于包包的选购

正所谓好马配好鞍，给心爱的小P配一个合适的包包是很有必要的。现在市面上各种各样的包品种繁多，越挑越花眼也就很正常了，首先我们要选定大方向，PSP收纳包大致可以分为硬包、软包、胶套三大类。其中硬包的特点是坚固，抗摔抗压抗撞能力最为突出，原理请参照乌龟，PSP有了硬包的保护大可安枕无忧。不过硬包的缺点是体积和体重偏大，携带起来不算很方便，本来主机就够沉的了，再加个乌龟壳就更要命了。硬包的最佳代表是周边名厂罗技为PSP专门打造的硬壳包，这种包的外壳是硬塑料制品，可以说是除了金属以

田琳琳	PG的努力，才有我们的支持。
读者资料	女，18，沈阳市大东区第三十五中学05级十班，110042

外最坚固的材料了，其内部有一层软胶非常严密地把主机包裹起来，确保不会因为内部间隙产生磨损，这一点体现出了罗技的专业设计水准。必须要说的是，现在市面上销售硬壳包99%都是组装的仿制品，因为原装货价格太高一般的顾客根本无法承受，不过高仿真品的质量还是挺不错的。同样采用了封装的包装工艺，价格也比较便宜，市场零售价一般在30元左右。如果是原装货的话恐怕翻个5倍都不止，花那么大的代价买个包确实有点奢侈，不用多说了，买硬包的话就选择高仿罗技硬壳包吧。



罗技硬壳包

软包基本上都是用布料制造的，经典代表是豪华版套装里附带的原装布包，设计方面是简洁的不能再简洁了，为此有个顾客曾经开玩笑说：“这样的破袋子我回家自己拿布头缝一个算了”。把机器往里面一插就搞定，方便，基本的保护功能是有的，柔软的布料也不会磨损主机。不过这种软包的缺点同样是简单，太简单了，薄薄的一层布料在抗摔打性能方面恐怕有点吃力，而且口袋造型造成主机必然有一头是露在外面的，万一摔的时候偏偏就是这一头着地怎么办，当然了，这说的是夸张了一点。市面上这种软包除了原装货以外还有很多仿造品，在工艺和用料方面都比较差，不过价格也非常低廉，一般包和机绳的两件组套装的零售价是15元左右。在此再次提醒诸位，那根绳子宁可丢了都别用，接口部分很容易断掉酿成摔机惨剧。原装货的两件组套装的零售价是50元左右，虽然说价钱和组装货相比有些贵，但这个钱花的值得，很多玩家都有使用机绳的习惯，没事还晃来晃去，出于安全考虑也应该买套原装货呀，这钱就别省了。

除此之外，市面上还有各种各样的软包，有的是带拉链的有的是带纽扣的，大多以腰包的设计为主，手提包的造型也有。这种包最大的优点就是附加功能多，一般除了收纳主机以外，还能额外附带上诸如耳机、充电器等配件，特别适合那些喜欢扛着一堆东西到处跑的玩家。不过这种包也有一个共同的缺点，就是体积大，最致命的是内部结构不合理，对主机的保护不够，不像硬壳包和口袋软包那样非常严密地把机器包裹住，间隙太大很容易造成磨损。通常这种类型的包我就不是很推荐大家购买了，如果你非要带着那些配件走的话，我建议就装在自己的随身公文或休闲包里，没必要专门去买个包来装。如果一定要购买的话，也务必要挑选内层材质柔软的，尽量对主机包裹严密的包，一般根据品质不同零售价在30元到40元左右。

最后，胶套的优点是贴身包裹在主机上，平时无须取下随时都可以玩，而且又能起到防磨损的作用，价钱也便宜，零售价一般20元左右。但其缺点是抗击打性能只是比裸奔要稍微好一点点，万一遇到突发事件只能是缴械投降的份。市面上几乎所有的胶套都是组装或国产品牌的，设计和品质也是各不相同，一款好的胶套应该是采用高级硅胶材料制成，如果是用低档再生塑料的劣质品，我看还不如裸奔。什么叫再生塑料，就是地摊上几块钱一双硬得搁脚的破拖鞋，这么比较我想大家总应该知道从手感上来区分吧。设计结构方面，市面上的胶套也分好几种，有的是十字键和按键都空在外面，有的是包裹起来的，还有的产品连屏幕也是遮盖住的。首先我们来分析一下按键是否有必要包裹起来，从操作手感方面考虑，当然是空出来的比较好，但必须再综合考虑一下主机的颜色，我就曾经见过白色主机长时间使用后，发生十字键和按键及其周围被手汗染得变成绿色的情况，所以如果是白色主机的话我劝你还是稍微放弃一点手感，选择按键全包裹型的比较好。至于屏幕我觉得没有必要遮盖起来，因为组装胶套还达不到那么高的透明度，再说屏幕保护膜本来就具备了防划功能，再加上一层套的话视觉效果就受影响了。



杂牌胶套

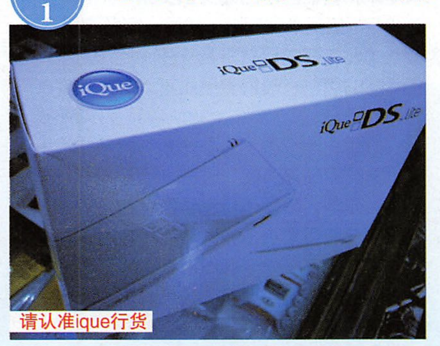
祁鹏山	愿与各位玩家用QQ交友。
读者资料	男，18，辽宁省辽阳市第一高级中学二年八班，111000



NDSL绝对大陆流行篇

由于受众群体太过局限于“玩家”的范畴，对于游戏的专业性反而影响了NDSL进一步的普及。但无论如何只有任天堂的游戏机才是真正有趣、好玩的。

问题1 市面上有哪几种型号的主机?



请认准ique行货

幸运的是NDSL在中国大陆市场发行了官方行货，那就是神游的iDSL。除此之外市面上还有水货机，这其中包括了日版、美版、欧版、港版等等几个地区版本。和PSP一样，NDSL的制造工厂也是设立在中国大陆，所以无论是哪个地区版本，品质方面都没有任何的区别，只不过是贴的标签不同而已。既然品质都一样，那么也就是说随便买哪种型号都可以吗?原则说是这样，但我们必须从其他方面再综合分析一下。售后服务方面，水货机不管是哪个地区版本都等于零，虽然任天堂的手掌机质量一贯比较过硬，但万一出了问题就得自认倒霉了。而行货主机却有着完善的售后服务，如果发生质量问题官方一定会负责解决，彻底解决了玩家的后顾之忧，令人百分之百的放心。价格方面，水货机有非常细微的优势，这里必须强调的是这点优势几乎可以忽略不计，所以在价格基本持平的前提下，我们当然是更愿意支持拥有售后保障的行货主机。迄今为止iDSL已经发售了白色、深蓝色、粉红色这三种款式，据悉黑色款也将在五一期间与玩家见面，所以说选择面还是挺广的，接下来如果再推出冰蓝款基本上就彻底圆满了。至于到什么地方购买比较好请参看一下PSP部分的相关介绍，这里就不重复说明了。不过需要补充的是一般数码店并没有iDSL销售，官方的指定销售专柜通常设立在大型商场，神游对于在专柜销售的主机有比较严格的建议零售价，通常都比普通游戏店要贵上好几百块。这是由发票、商场抽成、柜台高租金、人员工资等等诸多因素决定的，相同的东西游戏店卖1200左右，到了专柜却要再加上好几百块，所以我个人是不推荐到专柜购买的(神游君，得罪了）。



问题2 关于屏幕的挑选


iDSL的坏点率还是比较低的

非常幸运的是NDSL液晶屏幕的坏点率要比PSP低很多，要找一台完美屏幕的机器不算很难，一般挑个一两台就搞定了，具体的挑选方法可以参考PSP篇。不知道是不是任天堂比较厚道，采用的液晶屏幕要更优良一点，真是谢天谢地。不过这并不代表可以高枕无忧，虽然坏点率低，但所谓家家有本难念的经，可

汪涛	火炎纹章什么时候才能上NDS啊。
读者资料	男，18，四川省汾阳市雁江一中高2007级二班，641300

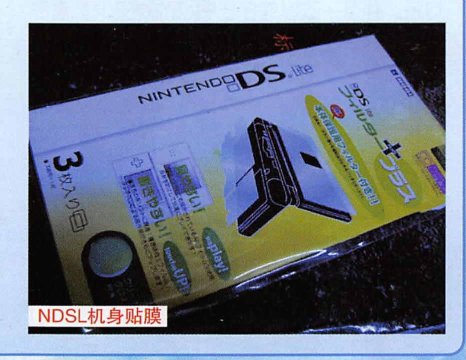
能大家试机的时候都会发现上屏和下屏的亮度和色度往往都不一样。通常上屏要更鲜艳一点，相比之下下屏则要灰暗一点，其实这属于正常现象。因为上屏是普通的液晶屏，而下屏是触摸屏，二者是有所区别的，所以下屏显得灰暗是很难避免的。我们在挑选机器的时候不必太在意，尽量拿一台上下屏相差不大的机器就行了，非要追求百分之百统一就有点强人所难了。另外还有个别的机器存在下屏松动的现象，这种机器使用一段时间以后容易发生误操作，有时候手碰到下屏的边框都会控制游戏，这就比较郁闷了。据我所知这种问题即便是行货也很难得到官方的满意答复，属于擦边球型的故障，一定要引起重视，不要等到问题出现了再去解决。具体的测试办法是用手试着移动下屏，看看其固定的是否牢固，玩游戏的时候用手碰一碰边框，看看是否会出现误操作的现象。好在这种问题机器还是比较少见的，只要在选购的时候稍加留意就可以了。


下屏松动问题一定要重视

问题3 关于屏幕保护膜的选购

本来作为一款折叠机是不需要屏幕保护膜的，你见过几个人给SP贴保护膜的？不过由于NDSL的下屏是触摸屏，长期与触摸笔产生亲密接触，如果不贴膜的话用不了多久就会变成大花脸。和PSP不同的是，NDSL专用的原装屏幕保护膜在市面上特别难买到，绝大多数游戏店不是不经营，就是想进也进不到货。

NDSL有没有必要帖原装膜呢，我个人觉得不管是原装货还是组装货，贴上去都会被划得不成样子，干脆就用组装膜也行吧，反正十几块的便宜货大不了用烂了换一张。当然了，原装膜的透光率和抗磨性是很不错的，如果预算比较多而且当地又能买到的话，绝对是首选，反之还是组装膜来的更经济划算。另外，上屏有没有必要贴膜呢？原装膜的话贴上也无所谓，原装膜的透光率值得信赖，但如果是组装膜的话我看还不要贴比较好，贴上去只能是影响视觉效果。再说折叠机的屏幕除非在玩的时候用手去接触，平时折叠起来的时候屏幕是没可能被划伤的。除了屏幕保护膜以外，市面上还有一种机身贴膜，可以完整地覆盖到主机的面盖和背面，以防止娇贵的主机被划伤。这种贴膜价格也不是很贵，一般20元左右就可以搞定，而且品质确实不错，又很实用，推荐购买。最后，无论是屏幕贴膜还是机身贴膜，最好都请店家当场给贴好，别问为什么，听我的没错，理由见PSP篇贴膜导购。



NDSL机身贴膜

问题4 关于包包的选购

NDSL的翻盖转轴处是整台主机最脆弱的地方，万一自由落体极有可能受到外力撞击而断裂。如果转轴一断机器就基本上残废了，修复的难度可想而知，而且即便是行货发生这


转轴处是NDSL的命门

样的人为损坏也是不在免费保修范围之内的。届时能修好这费用想必也便宜不了，所以还是防患于未然比较稳妥。遗憾的是市面上的NDSL包没有PSP品种那么多，据我观察玩家用的最多的是保护胶套，其次是布包网包。鉴于NDSL的抗摔打性能本来就很差，胶套要尽量选购那种材质比较厚的产品，否则不足以应付突发事件，一般市场零售价在20元左右。如果是白色主机的话我也推荐购买胶套，以防止长期使用中的手汗等污渍把您的宝贝主机给染变色了。布包、网包、皮包也是不错的选择，但前提是挑选那些内层质地柔软的产品，否则非但没有起到保护作用，反而会对主机产生不必要的磨损。



云狼胶套

问题5 关于烧录卡的选购

选购NDSL主机要比PSP省心的多，一般只要买行货都没有什么问题，但在烧录卡的选购方面则要麻烦一些。DS烧录卡发展至今市面上的各种品牌多如牛毛，要从中选购一款最适合自己的产品着实令人挠头。如果要从头说起恐怕本期的版面是不允许的，我只能是挑主要的讲了。现在市面上普及率最高最流行的烧录卡是R4，这款烧录卡的特点是与原装DS卡带相同大小的外观，无须刷机即可支持到市面上所有的地区版本，包括行货主机在内也没有问题。并且一改以往任氏掌机的烧录卡都需要“烧”的惯例，ROM文件无须转换无须烧制，直接拷贝即可搞定，方便到家。R4对游戏的兼容性是令人满意的，基本上现有的游戏它都能顺利的胜任，几乎可以做到和正版卡带相同的运行效果。随着官方内核的不断升级，R4的功能已经日益完善，可以说是现在NDSL烧录卡的最佳选择，不到200的价格也很贴近玩家。不过R4是没有内置容量的，在购买R4的同时我们还



请认准日产标志



日产金士顿TF

必须选购一款TF卡来装游戏。TF卡是常见的闪存卡，一般在游戏店、电脑城、数码店、大商场都可以买得到。R4对市面上各种品牌TF卡的支持都比较好，不过由于速度方面不同的名牌有着细微的差别。这点差别将会直接体现在游戏中，速度不够快的TF卡在玩某些游戏的时候会产生不流畅甚至是频繁死机的问题。经过相关测试，市面上速度最快的品牌是创胜（kingmax），该品牌的封装防水技术是全球同行业最领先的。不过广为流传最适合R4使用的TF卡是金士顿的（kingston），而且必须是日产的那种，配合这种卡可以做到完美运行最难搞的恶魔城废墟片头动画。在价格方面以上两个品牌基本持平，市场零售价都在百元出头的样子，不过近期略微有涨价的趋势。另外金士顿要贵5到10元的样子，条件允许首选金士顿，当然创胜也是不错的选择，至于其他的品牌就不用考虑了。

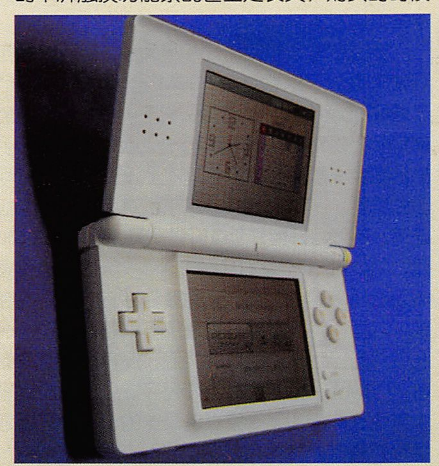
问题6 关于NDS的选购

首先必须指出的是，无论是水货NDS还是行货iDS都是早就停产的机型，市面上只有翻新机或二手机，原则上不推荐大家购买。

如果一定要的话，至于什么型号不用再考虑了，本来不是新机器，即便是行货也没有保修了。我们要考虑的只剩下价格是否合理，机器的成色是否到位。现在市面上的二手NDS零售价基本上在650元左右，翻新机考虑到有一个组装外壳的成本，在这个基础上还要再加50元左右。二者应该如何选择？我个人的意见比较倾向于二手机，因为翻新机只不过是给二手机换了个外壳而已，其实是一样的性质。鉴于NDS换壳的程序比较复杂，如果技术不过关加上本来组装外壳的质量就差，往往会造成诸多问题。通常比较常见的是转轴无力，翻盖偏软卡不到位，拆装过的机器合缝不严密也是难以避免的现象。

遗憾的是，市面上流通的机器基本上都已经倒过好几手了，要找到一台真正意义上的二手机非常困难。所以只能是矮子里挑高子，尽量拿转轴有力合缝严密的机器了。我之前说的成色并不是指外观方面，外壳随时可以换，但内部零件的成色是无法通过更换来改变的。二手机或多或少都存在液晶屏幕老化的现象，挑选的时候应尽量拿屏幕亮度略高的，对于那些屏幕太过灰暗的机器还是不买为妙。

还必须重点说明的是，市面上有些二手机的下屏触摸功能紊乱甚至是丧失，购买的时候





应仔细测试。尽量多玩一会游戏，确保下屏触摸功能万无一失再掏钱，已经有不少玩家为此交了学费，我们要引以为戒。另一个检测成色的标准是按键，长时间使用过的机器按键会老化，具体表现为弹力不足，灵敏度下降，其中十字键和常用按键的损耗最为严重。试机的时候要多加注意手感，如果不佳的话最好还是换一台机器比较一下再做决定。买二手机不可能单买台机器就走人，烧录卡总是需要搞一套的。

我个人觉得既然机器都买了二手，那烧录卡就干脆也买二手得了，不必去追求什么最主流的产品，够用就OK，花几百块配一套R4显然是不明智的。通常店家从玩家手上把机器收购过来是成套的，有卖二手机器的店就一定会有二手烧录卡，和店家谈价钱的时候要掌握一个原则：便宜。因为店家收购的时候就是白菜价，不信下次你拿一套过时的二手卡去卖卖看，店家的报价能把你吓死，他会告诉你现在最主流的R4才卖多少钱，你的卡不是价钱的问题，是根本就没人要。那么我们同样也可以用这个理论去压他的价，最好是直接谈机器和烧录卡整套的价钱，这样绝对比分开谈价要划算。周边方面，至于包包嘛，我想反正都是二手机，也用不着怕磨损了吧，大胆放开手去玩就是了。如果需要，我敢说做二手机的店应该会有二手包，叫店家送你一个好。贴膜方面，有时候为了遮盖屏幕上的划痕，店家事先就会贴好，这不用你操心。

沈钦瑜	中国何时才能个任天堂，我们自己的任天堂。
读者资料	男，18，山东省菏泽市菏泽一佳高2、13班，274000



GBA\SP\GBM

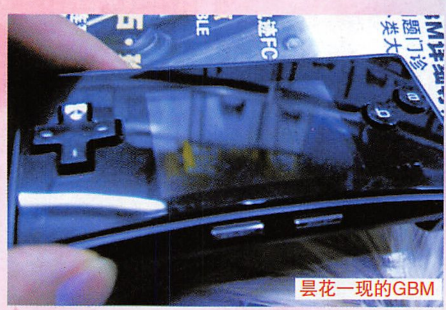
虽然是已经过气的平台，但GBA系列还有不少游戏出，况且已经出过的游戏数量也十分庞大，可玩的游戏非常之多。仍旧值得购买，不过大家要严防假冒。

虽然说这些机种早就退出了历史舞台，但在国内市场还是占有一席之地的。需要强调的是GBA在国内乃至全球市场都已经没有全新机了，即便是行货神游GBA也停产好多年了。所以现在市面上流通的机器百分之分是翻新机和二手机，价格大概在350元左右。鉴于GBA的年代实在是太过久远，市面上的机器成色都比较差，原则上是不太推荐购买的。选购的时候，一是要看屏幕有没有质量问题，二是试试按键的手感和十字键的8方向操作，如果偏软或不够灵敏的话可以要求店家当场换一套导电胶，这都是非常便宜的零件，一般为了达成生意店家应该会满足的。另一个比较容易老化的地方就是卡带插槽，尽量叫店家多拿几盘卡带出来试机，个别的机器甚至只能认出一到两盘卡带，如果一时疏忽买到这种兼容性差的机器就太倒霉了。配件方面最有必要购买的配件是电板，因为GBA本身是没有电板的，每次都用电池的话简直是无底洞。如果去商场买两节品牌充电电池和配套的座充，一次投资偏大，所以还是在游戏店买一套专用电板来得实在，一般容量的20元左右就可以搞定，至于包和屏保以及其他配件还是省省吧。

幸运的是全新行货小神游SP主机依然可以买得到，现在发售的都是加亮版，之前的老版本早就停产了，所以要买SP的话我首推行货加亮版。市场零售价在650元到680元之间，虽然比GBA贵出一倍，但使用起来就舒心多了。行货SP的质量非常过硬，也不存在PSP和NDSL那样的坏点困扰，可以说几乎什么都不用担心，直接掏钱走人吧。不过要记得给SP配一个包或胶套哦，一般的



时下最流行的GBA烧录套装


昙花一现的GBM



15元左右搞定，屏幕保护膜完全可免。另外如果想用耳机的话还要再购买一个专用转接头才行，最多10元拿下，这里要注意不要买耳机一体化的那种，音质非常差，就用转接头插上自己的耳机，这是最佳方案。

要说起来GBM的年代并不久远，但现状是连前辈SP都还在继续销售，GBM却早早地宣告停产了，现在市面上包括神游行货机在内已经买不到全新机了。好在正是因为年代不久远，市面上二手机的成色一般都比较好，基本上没有听说过有问题的机器。不过说句实话这东西有点烫手山芋的味道，不怎么好卖，所以价钱一般都不会超过500元，为什么不好卖？因为GBA\SP用的烧录线根本无法在GBM上使用，一定要带独立烧录器的烧录卡才行。问题是独立型烧录卡早就停产了，现在就算是二手卡也比较难买到，没有烧录卡的支持，GBM无人问津也就不奇怪了。所以在此提醒大家除非你能买到带独立烧录器的卡，否则还是趁早打消GBM这个念头吧。

最后谈一谈关于烧录卡的选购吧，之前GBM

部分已经说到了，带独立烧录器的品牌卡早就退出历史舞台了，并不是这种卡不好，而是价格太高，丧失了市场竞争力。所以现在就不要再考虑那几个被淘汰的高端品牌卡了，时下市面上最流行的是火线2代USB烧录线+刻录尖兵2代烧录卡的配置，虽然功能没有高端品牌卡那么全面，但基本的玩游戏还是足够了。一个256M套装的市场零售价是150元左右。

国产掌机

国外掌机出得火热，咱们国内也毫不逊色，各种新奇怪异的掌机频频出现。无论以什么形式，采用什么软件，总之是国内的“国产”货的版本更新速度也让人称奇。那么这些掌机有什么特色呢？对于我们这些喜欢玩掌机的玩家来说，我们的“国货”是否能够在NDS和PSP的双重夹击下生存下来呢？不提性能，国内掌机至少在价钱方面给广大玩家提供了一个新选择，接下来就看能不能坚持下来了。

请允许我先简单介绍一个名为“京仕敦”的公司。也许光听名字可能会觉得很陌生，但它旗下的产品我想大家一定很熟悉，现在几乎统一国内GBA烧录卡市场的刻录尖兵就是京仕敦生产的。除此之外该公司还先后在国内市场发售了OS和MD MAX这两款手掌机，其中OS是一款对应任天堂红白机游戏的8位主机，其最大的特点除了可以玩FC游戏之外，还支持AV输出功能。这台掌机拥有一块2.5英寸的液晶屏幕，共有6个颜色款式可选，官方建议零售价是248元，当然了，店头实际价格还要更低一些。不过至今仍然没有发售专用烧录卡，暂时只能单独购买卡带玩游戏。MD MAX是续OS之后京仕敦发售的第二款手掌机，对应的是世嘉MD游戏，支持AV输出。不过这一次的屏幕要比OS更高级一些，为2.7英寸高清宽视角液晶，表现力确实令人刮目相看。MD MAX的官方建议零售价是288元，共有三个颜色款式，同样也只发售了单独的游戏卡带。必须要指出的是，这两款手掌机都没有内置锂电板，需要另外给它们配备一套充电电池才行，而且这两款机器在实际使用中或多或少都会出现诸如死机等现象。毕竟是国产掌机，制造工艺、运行稳定性等方面都还无法和日本同行相提并论，有这样的程度就已经是个很好的开始了。如果你愿意支持一下国产游戏业，而且对机器本身的期望不是太高，就收藏一台吧，全国各大城市的代理游戏店都有的卖。



国产掌机的典范







PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

久多良木健正式发表退任！



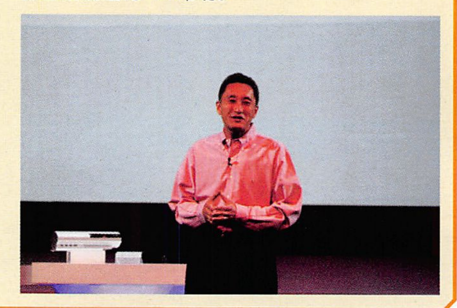
索尼电脑娱乐（SCEI）与索尼株式会社发表声明，代表董事会会长兼集团执行长官久多良木健将于6月19日任期届满后退任。退任之后，久多良木健将改为担任名誉会长以及索尼集团资深技术顾问。平井一夫则将出任社长兼集团执行长官。

久多良木健作为PS系主机的缔造者为SCE创造了不少奇迹，也创造了不少利润。SCE的经营策略以及前进方向都是由他所制定引领的，从PS3发售之后，久多良木健的职位开始发生变动，去年12月时，他从社长兼集团执行长官退位，就任会长兼集团执行长官，社长一职由平井一夫担任。

久多良木健发言说：“到现在为止，我们创造了4个PS平台，这些平台集结了最尖端的技术和全世界优秀开发人员的创造力，并由此使电脑娱乐加速进入到全新的世界。这对我来说是一件很令人振奋的事情，我将用这些经验面对更大的挑战，离开SCE在更加广大的世界内加速前进。”索尼在PS和PS2时取得的优秀业绩，正是久多良木健这种经营理念的作用。

久多良木健这次将是彻底离任，而离任之后基本上就是做幕后工作了。对于久多良木健这次提出离任，索尼的总裁兼CEO霍华德·斯丁格说道：“久多良木健是一个在技术层面很有预见的人，同时也是一个难得的企业家。他不仅为索尼创造出了数千亿日元规模的业务，更成功地把全体业界引领到新的时代当中。正是因为他的预见力与创造力，以及他所培养出的精英团队，索尼集团在过去的很长一段时间里都受益匪浅。久多良木健今后还会遇到更多的挑战，我们希望能在他的未来挑战中给他提供各方面的支持。另外，我们相信新上任的平井一夫将用他在北美的经验与方法引领SCE进入下一个新纪元。”

不过，作为目前SCE的状况，由于PS3的低迷，SCE亏损情况严重。在财年决算时，营业额很不乐观，这实际上也是久多良木健策划上的一个失败之处。这不得不使我们想起了当年任天堂的VB主机，不知道在平井一夫的带领下是否能挽救目前低迷的PS3市场。



PSP上也可以玩《口袋妖怪》吗？

这是一个同人制作的《口袋妖怪》，里面用了一些GBA版的元素，目前完成度很低。只能在图中的区域活动。精灵中心也可以进入，不过不能和NPC对话，场景中的物品也不能调查，只能查看目前训练员的名片。作者的想法还是不错的，不过肯定不会做得像原版那样了。



任天堂06年财年业绩发表

任天堂于2007年4月27日公布了2007年3月期（2006年4月1日～2007年3月31日）的业绩。2007年3月期的销售额达到了9665亿日元（比前年同期增加了89.8%），营业额达到2260亿日元（比前年同期增加了150.2%），纯利益达到1742亿日元（增加了77.2%）。这一切都是由NDS以及WII的大好形势所带来的。



2006年度NDS全世界出货量达到了2356万台（日本912万台、北美663万台、其它地区共781万台），累计出货量超过了4000万台。以单年度900万台（日本国内）创下了新的销售记录。

DS用软件同期总出货量也达到了1亿2000万部以上。《新超级马里奥兄弟》全世界出货量950万部，《锻炼大脑的DS训练》系列两部作品全世界出货量仅在2006年就达到了808万部（累计出货量1200万部），《任天狗》在2006年全世界出货量达到了695万部（累计1360万部）。《口袋妖怪珍珠/钻石》在日本国内达到了521万部。DS压倒了家用机，成为了市场的中心。

另一方面WII也呈现大好形势。全世界累计出货量584万台。相关软件《WII SPORTS》和《第一次的WII》也呈现大卖趋势。据统计，购买主机的玩家每两个人中就有一个人同时购入了这两部作品，装机率之高令人惊讶。

业绩方面岩田聪说道："我们希望未来DS和WII的软件销售数可以达到本期的2倍，达到3亿部。"预计具体的销售额达到1兆1400亿日元，营业额2700一日元，经常利益2900亿日元，纯利益1750亿日元。



主机/软件出货量（2006年4月～2007年3月）

主机名	类别	2006年度出货实绩	累计出货量
GBA	主机	合计434万台	合计7946万台
	软件	合计3853万部	合计3亿6625万部
NDS	主机	合计2356万台	合计4029万台
	软件	合计1亿2355万部	合计1亿8398万部
NGC	主机	合计73万台	合计2159万台
	软件	合计1680万部	合计2亿588万部
WII	主机	合计584万台	合计584万台
	软件	合计2884万部	合计2884万部

SEGA的感情读取软件《声音情感测定器》登场

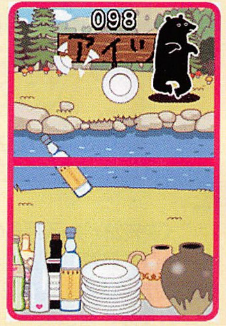
SEGA获得了日本SGI和AGI共同开发的《感性控制技术ST for NDS》的独占许诺，决定于2007年夏发售第1弹NDS作品《声音情感测定器》

感性控制技术ST(Sensibility Technology）是由日本SGI和AGI共同开发的。是在电脑上理解人的情感并做出回应的技术总称。《声音情感测定器》可以通过测定人类声音的语调分析出人类的情感。

游戏中使用麦克来检测人类的心里状态喜、怒、哀、乐都可以一一分析出来。

游戏有多个模式，比如检测自己真正喜欢的东西或能够是自己兴奋的东西的自我检测模式；检测上司、朋友、家人内心活动的"丸课"模式；或是在看到随便扔垃圾的人时能否用你的怒吼制止他人的检测模式。

据世嘉称游戏的第二弹正在开发中，将于2007年内发售。

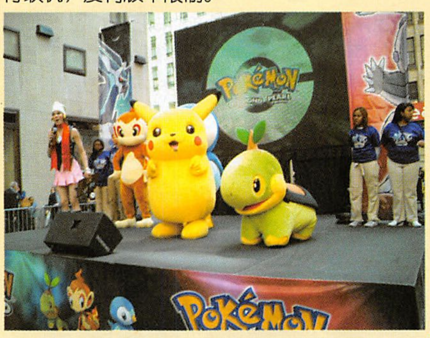


《口袋妖怪 钻石/珍珠》美版销量轻松破百万

NOA（美国任天堂）于4月22日发售的《口袋妖怪 钻石/珍珠》的美版，在发售5天后销量就突破了百万，成为《口袋妖怪》销量中最速突破百万的作品。在发售当天，商店的门口就排起了长队，前来购买的玩家也络绎不绝，此外还有供玩家参与的活动。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》在日本发售后就以惊人的速度突破了百万销量，到现在为止，两个版本的合计销量已突破了500万，创出了历史新高。《口袋妖怪》系列从GB时代起就是深受玩家喜欢的RPG游戏，由于NDS在日本的人气很高，《口袋妖怪 钻石/珍珠》取得如此销量也都是在人们意料之内的。

这次的美版作品可以通过WIFI和日版玩家进行联机，没有版本限制。



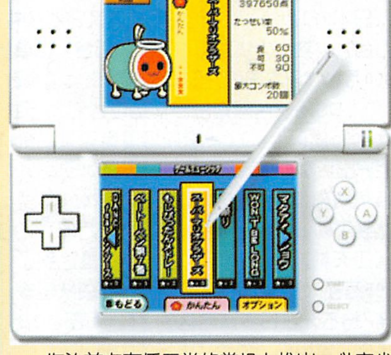
在NDS上也能玩到《太鼓达人》了！

近期，NBGI正式公布该社著名的音乐游戏《太鼓达人》推出NDS版。本作将对应NDS的触摸和双屏机能，还支持最多4个人联机。

在NBGI推出的NDS游戏《交响情人梦》中，就有《太鼓达人》的演奏形式，用触笔敲击屏幕中心的“鼓面”，作为正统《太鼓达人》的玩法，有需要敲鼓边的音符，不过作为这次的作品，应该是支持这种传统玩法的。目前还没公布游戏是否对应WIFI对战。



目前判明的收录曲	——古典——
——JPOP——	第7交响曲
夏祭	威廉退尔序曲
WON'T BE LONG	天堂与地狱序曲
マタアイマショウ	野蜂飞舞
DANCE2 feat.ソイソース	CLASSICL MEDLEY
——童话 民谣——	——NAMCO原创——
もりのくまさん	君にタッチ
いぬのおまわりさん	もじぴったんメドレー
——游戏音乐——	KAGEKIYO
超级马里奥兄弟	风云！バチお先生



作为首次在任天堂的掌机上推出，必定少不了任天堂游戏的音乐，目前看到的只有《超级马里奥兄弟》。不管怎么说，让我们期待这次的作品吧。



NDS《逆转裁判4》出货量突破50万

CAPCOM在4月12日发售的DS法庭辨论游戏《逆转裁判4》在发售之后2周出货量达到了50万套。

《逆转裁判》系列是CAPCOM在掌机上推出的一个以法庭辨论为主题的AVG游戏，由于该系列的系统比很多同类游戏要有意思，故事设定也比较有深度，所以深受玩家喜爱。前3部作品都是在GBA上发售的，之后利用NDS的机能先后复刻第一作和第二作，这次的《逆转裁判4》素质也很不错，在推出《逆转4》之后，《逆转3》的复刻版也在制作中。

到现在为止，《逆转裁判》系列作品的出货数已经超过了200万套。

《S.E PARTY2007》活动续报再度公开

S.E将于12日11点开始公布新作品，并邀请了声优宫野真守、生天目仁美、桑岛法子、丰口惠、浪川大辅、水树奈奈、森田智和、钉宫理惠等人以及两组主题歌演唱歌手。

12日14点将举行现场特别活动“开放大剧场《这个完美世界》”。在这个展台，负责演唱同作主题歌的JYONGRI先生将首次披露这首歌曲——《Lullaby For You》。这之后还将公开特典映像。



13日的16点将举办《漂流的蓝兰岛》的特典活动，还有堀江由衣小姐演唱的主题歌《Days》。

此外还将举办《最终幻想》系列20周年纪念的企划展示《体感最终幻想20周年》。展台分为3个主题。《历史》主题是回顾自87年12月18日发表在FC上的第1作开始至今包含派生作品的所有的28个系列作品。还将展示原创的游戏影像和只有在会场才能看到的贵重关联商品。

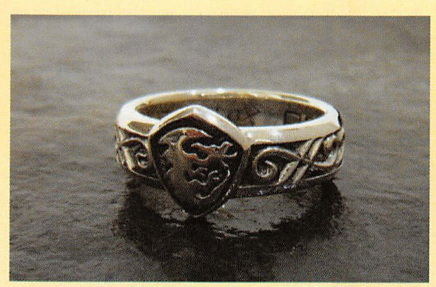
《周年纪念作品展示》主题将展示作为20周年纪念企划第1弹而发表的PSP《最终幻想》和PSP《最终幻想II》。《情感交流》主题汇集了《最终幻想》系列玩家的回忆、情感以及开发者的感言等等。

会场内还将出售限定产品“SQUARE ENIX PARTY 2007”正式手册，售价1000日元。此外还有同社的“连环画5志”制作的特别企划“SQUARE ENIX PARTY 2007纪念原创邮票”，售价2500日元，还将附赠10张原创明信片。《最终幻想XI 5周年纪念钥匙环》售价1000日元。“DRAGON QUEST SWORDS SILVER RING～勇气的指轮～”售价14,000日元。

购买S.E音乐CD的玩家将赠送“SQUARE ENIX MUSIC 原创采样CD”。

12日还将举办特别活动，由《王国之心》系列和《圣剑传说 玛娜传说》而闻名的作曲家下村阳子氏进行表演。13日由亲手制作了《FF X》以及《浪漫沙迦开拓者2》等游戏曲目的作曲家浜涡正志氏进行表演。





《勇者斗恶龙9》改变类型 回归正统RPG

《勇者斗恶龙9》在公布时是多人的ARPG游戏，而这次突然转变成了RPG，但网络联机方面没有取消。在自己屏幕上，没选择完指令的玩家显示“思考中”，类似于日式的网络RPG。

对于这次改变游戏类型，玩家们的看法也不一。有人认为《DQ》系列就应该是正统的RPG，不应该变为ARPG，也有一部分玩家认为多人的RPG战斗起来比较花时间，不如公布时的类型。不过SE这次改变类型一定有其的理有，我们还是拭目以待吧。



话题1 你希望什么样的作品能够登陆掌机平台?

●我希望是生化危机，因为我最喜欢这款作品。（陈小雨，15岁）

●最终幻想RPG续作！（王悦，17岁）

●寄生前夜的两款作品最好可以进行一下复刻。（沈明，18岁）

●最希望的就是机器人大战续作能够登陆PSP，因为PSP的画面要比NDS强太多了。（张孝紫，16岁）

●怪物猎人的续作，既然强化制作了1代和2代那么PS3的怪物猎人3是不是也可以移植到PSP上面啊！到时候改名为怪物猎人3ND，哈哈哈哈。（简俊名，15岁）

●鬼武者系列什么时候能够登陆PSP啊！真的好希望玩啊！（张慧仪，16岁）

●据说刀魂III要移植到PSP上这件事是不是真的啊？我好希望玩到这款优秀的格斗作品，而且刀魂的操作PSP正合适。（刘飞，17岁）

●估计大作能够登陆掌机的可能性不大，因为现在厂商没把重心放在手掌机上。（李春雨，22岁）

●希望有什么用？还不如等着日本杂志放出消息。（李成，18岁）

●如果掌机迷真能实现这个愿望的话，我希望NGC上的赛尔达传说能够移植到NDS上，哪怕他缩水移植也可以啊。（贾迪，13岁）

●什么时候出寂静岭的续作啊，等了好久了，真希望能够在掌机上早日玩到。（郑远，13岁）

话题2 你认为NDS与PSP的游戏作品那个更适合用来联机游戏?

●它们两个都是无线联机，都适合用来进行联机游戏吧？（王宇，14岁）

●都是无线联机，如果按照重量来说还是NDSL更方便一些，嘿嘿！（陈峰，16岁）

●这个只能用游戏来说明了，目前来说NDS上的游戏要远远比PSP的游戏联机时有趣的多。（黄磊，19岁）

●PSP上的游戏更适合联机，画面好、游戏性也好，而且还有那么多可以用来联机的模拟器。（王磊，18岁）

●都是无限联机有什么区别吗？哪个好就玩哪个，反正我是双主机。（blue，15岁）

●都适合用来联机，不过我认为还是PSP更胜一筹。（李惠，12岁）

●没有陪我联机的人啊！只能自己一个人玩我好可怜！（小静，17岁）

●还是NDS上的游戏更适合一些，毕竟NDS上的游戏可以联机的很多，而PSP上只有那么几个，PSP好可怜。（宏宇，14岁）

●哪个有好玩的游戏我就玩哪个。（张伟，16岁）

●NDS要比PSP更适合用来联机游戏，毕竟上面有趣的游戏很多而且可以联机的游戏也很多，PSP是不能和它相比的。（洪亮，16岁）

●两个都适合，缺一不可。（扬闯，17岁）

●目前最火爆的联机游戏是PSP上的《怪物猎人2ND》。所以PSP更适合联机（贾迪，11岁）

彼者主义的命题征集活动到此期就正式结束了。谢谢大家长久以来的支持。

我们会在以后的时间里推出更多更好的栏目，请大家拭目以待。

如果你以后有什么好点子或者好问题可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或者发到我们论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

逆转裁判4一登场就获得了极大好评，全新的故事与7年回顾辩护让无数玩家为之疯狂。

2007年4月9日—4月15日 TOP 10

怪物级别作品口袋妖怪DS版终于突破了500万大关，而经典的耀西岛DS也在短时间内突破了50万NDS的丰收之月。

1 DS NEW 逆转裁判4

●CAPCOM ●AVG ●2007.4.12



单周销量：**242750**

累计销量：242750

大人气的逆转裁判第四作发售，成为榜首也在意料之中。

2 DS NEW 马里奥VS大金刚2迷你迷你大行进

●任天堂 ●PUZ ●2007.4.12

单周销量：**83517**

累计销量：83517

史上最强的对决仍然大受好评，玩家热情度不减。

3 DS ↓ 耀西岛DS

●任天堂 ●ACT ●2007.3.8



单周销量：**45315**

累计销量：582674

任天堂的人气游戏，很短的时间内突破50万。

4 DS ↓ 大人的英语训练DS



●任天堂 ●ACT ●2007.3.29



单周销量：**28288**

累计销量：116516

针对大人的英语训练系列最新作，长卖趋势良好。

5 DS ↓ 雷顿教授和不可思议的小镇



●LEVEL5 ●AVG ●2007.2.15



单周销量：**23528**

累计销量：448663

L5的创意作品榜位浮动明显，何时才能突破50万销量？

6 DS ↓ 新超级马里奥DS





●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：**21181**

累计销量：4351018

大人气游戏作品，长卖仍旧持续中。

7 DS ↓ 机动战士高达SEED联合VS扎夫特



●BANDAI NAMCO ●ACT ●2007.4.05



单周销量：**20454**

累计销量：76892

PS2的移植作品，销量不温不火。

8 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28

单周销量：**18874**

累计销量：5015388

怪物级别作品，终于突破了500万大关。

9 DS ↓ 更锻炼大脑的DS训练



●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

单周销量：**16307**

累计销量：4225415

更锻炼大脑，销量实在是很恐怖。

10 DS ↓ 文字大辞典DS

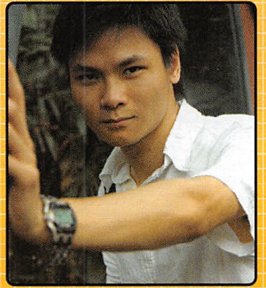
●BANDAI NAMCO ●PUZ ●2007.3.15



单周销量：**15855**

累计销量：222124

榜位下滑得实在是很厉害。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

AK2和IDSL黑色版即将推出

香港明星为R4代言？

近日网络上出现的两张香港女明星手持NDSL的照片引起众人的兴趣，如果仅仅是明星拿NDSL也没有什么，之前就有舒淇在电影中拿NDSL玩，甚至也有其他明星公开表示喜欢NDSL这一玩物，但是令人意外的是，这两位女明星手中的NDSL Slot-1处竟然出现了仿佛烧录卡般的产品，而再仔细一看，赫然就是R4！如果此照片并非网友修改的话，那就可以说明R4的风靡度相当高了，据称事后有媒体向这两位明星咨询这个问题，明星回答说是用朋友的机器。

不管此事是否真实，总之R4目前的人气是很高的，这得益于它低廉的价格以及不错的兼容性。



Acekard2即将推出

Acekard推出时以无需引导以及百分之百兼容等特性轰动业界，发布后也受到了玩家的诸多好评，不过近期因为芯片供应商的缘故AK停止供货，许多玩家都在猜疑：AK还会继续生产吗？

针对这个疑问，我们向AK厂商询问了一些大家关心的事情，对于玩家们的期盼，AK厂商表示理解，同时对这段时间的缺货表示了歉意，此外，针对闹得沸沸扬扬的AK++事件，官方表示此乃坊间玩家虚构之说，但是，AK的下一代产品确实正在开发中，只是代号并非是AK++，关于AK2代的代号，届时我们会在YYJoy.com论坛做有奖竞猜的活动，感兴趣的可以参加。

据官方称，AK2不但继承了AK一代的优良品质，还会增加一些其它烧录卡目前所不具备的特性，到时候那些亮点会给业界带来再一次革命。

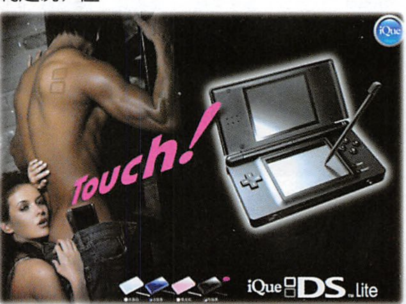
关于具体增加的特性，我们询问时，AK厂商笑称这是内部机密，目前不便透露，但是时机成熟时一定会第一时间发放官方消息。

据悉AK2将会在5月份向媒体提供评测样品，欢迎广大玩家随时关注。

IDSL黑色版本即将发售

近日接到神游公司通知，定于五月上市的iQue DSL黑色目前已经备货完成，五月初可以顺利在各大城市上市，而价格方面，由于出货价格和其它颜色的差不多，所以届时销售价格也应该会和其它颜色的IDSL持平。

对于该版本IDSL的发布，相信众玩家已经是期盼已久了，这下终于可以又得到黑色的主机，又可以享受行货的保修政策了！



G6 DS国外上市 国内还未见销售信息

上期发布了G6 DS的消息，目前国外有一些网站收到了G6 DS的样品并对其评测，从评测的结果来看，G6 DS的Rom兼容性很好，测试过的Rom都能运行，《恶魔城》没有死机现象，也没有拖慢的情况，不过有点遗憾的是Download play并不完美，有的游戏不能支持，另外目前对自制软件支持也不太好，因为它的DLDI补丁还没有发布，一些需要DLDI补丁的软件就没有办法运行。希望G6 DS能在国内早日上市，届时我们会第一时间放出评测。

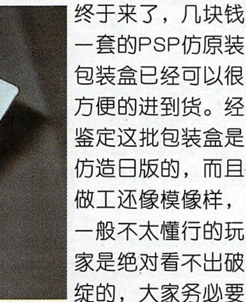
何峰	没有GBA，没有NDS，任天堂给我们造ACT才是王道，RPG一边去。
读者资料	男，15，云南省昆明市建工新村十一幢三单元102，650032

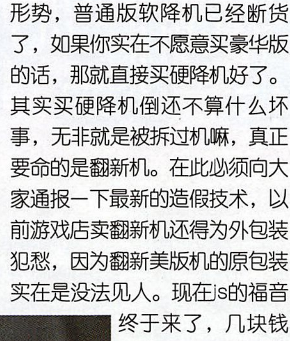
PSP火爆热卖 软降版本断货



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

该发生的事还是发生了，市面上几乎所有原生2.81以及其他一切可以软降的普通版PSP终于彻底宣告断货，莫非上期出奇的火爆热卖是回光返照吗。前不久还天天忙的不亦乐乎，一转眼就能是频频目送顾客失望离去，眼泪哗啦啦的流啊，无机可卖的日子真是地狱般的煎熬。其实在此之前就已经有断货的迹象了，一度突然PSP的批发价上浮了30元，没两天又暴涨50元。接着就是有钱都进不到普通版了，豪华版的机器又比较难卖，拆开单卖机器的话最后会压一大堆配件没人要。眼看马上就是五一黄金周，没有比这更要人命的了。而且随着软降机的断货，原则上只会掉价的硬降机也跟了瞎起哄，没办法，现在这是唯一的选择了。全国的卖店又被逼无奈都做回了硬降机，本来硬降机也并不是什么洪水猛兽，现在的硬降技术已经比较完善了，一般不会出现联机不能等问题。但问题是绝大多数玩家只买软降机的账，为此很多卖店只能是挂羊头卖狗肉，事先把机器升到2.81系统，然后在顾客购买的时候当面降级，如此达到瞒天过海的目的。其实这也不能完全怪商家，实乃形势所迫无奈之举，如果玩家对硬降机没有偏见的话，也不至于搞得这么麻烦。





所以大家一定要认清当前的形势，普通版软降机已经断货了，如果你实在不愿意买豪华版的话，那就直接买硬降机好了。其实买硬降机倒还不算什么坏事，无非就是被拆过机嘛，真正要命的是翻新机。在此必须向大家通报一下最新的造假技术，以前游戏店卖翻新机还得为外包装犯愁，因为翻新美版机的原包装实在是没法见人。现在js的福音终于来了，几块钱一套的PSP仿原装包装盒已经可以很方便的进到货。经鉴定这批包装盒是仿造日版的，而且做工还像模像样，一般不太懂行的玩家是绝对看不出破绽的，大家务必要提高警惕。主机方面是噩运缠身，不过软件方面倒是喜报连连，自制固件前不久才刚放出3.30版本，没过几天最新的3.40版本就正式推出了。其实这倒不是大家最关心的，我们更期待最新软降程序的开发。

iDSL方面最近也是颇为令人头痛，自从春节以后就没有正常供过货，难得进到一批货没几天又断了，有上顿没下顿极不稳定。这不，iDSL又有些时日进不到货了，不过日前据称神游会在五一期间发售黑色款机器。这倒是一个利好消息，至此行货除了冰蓝色以外基本上已经圆满了。另外，与R4最佳搭配的日产金士顿TF卡最近行情有所上扬，比较前段时间高出了十几元，现在还不知道在五一期间会不会继续涨价。不过近期闪存卡的行情都不太稳定，记忆棒方面也有涨价的趋势，除了2G方面是一直都不便宜以外，4G也终于触底反弹了。谈到记忆棒我想提一下最近有所抬头的相关问题，组棒出故障是很正常的事，但不止一个玩家返回坏棒时，我发现记忆棒的外壳均有不同程度的龟裂现象。经询问发生这种情况的几乎无一例外都是使用读卡器的，而不是USB数据线，问题的根源就在于此。使用读卡器拷贝游戏的时候必须反复把记忆棒在读卡器和主机之间拔插。有时候在没有插到位的情况下玩家也加力去按，原本就脆弱的组棒当然经受不起物理积压，长此以往外壳发生龟裂也就不奇怪了。要命的是凡物理损伤的组棒一般厂家是不负责调换的，如此最后只能是玩家自食其果了。所以在此提醒喜欢使用读卡器的玩家，平时拔插记忆棒的时候一定要多加小心，确定金手指对准了再加力，尽量做到轻拿轻放，万一外壳龟裂了将丧失一切售后服务。最稳妥的方法是使用USB数据线，根本无须拔插记忆棒，就算是发生故障至少外壳是完好无损的，找商家交涉更换也方便很多。

PSP	1550
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450



《魔术大全》1.02汉化修正版放出!

由APEX汉化组出品的魔术大全完整汉化版在1.00之后又连续发布了两个版本，分别是1.01与1.02，看来他们的宗旨同样是没有完美只有更完美，他们会继续修正游戏中所存在的BUG以便达到最终的完美。

整整三个月零六天,《魔术大全》几乎悄无声息。

也许是漫长了一些，面对一些较为偏颇的言论，我们选择了忍耐。因为汉化一款游戏就像重新制作一样，我们选择了品质。我们明白，我们需要不懈的努力，我们决不放弃。

或许当初选择这样一款游戏进行汉化显得不够理智－小品并且似乎不够分量，但是我们始终认为,这样一款原先国内玩家因为语言障碍断然没有办法尝试的游戏就这样被错过着实可惜，既然我们有能力,那么,我们就为大家留下点什么吧。

《魔术大全》附带的极其庞大的图片量足以压垮任何一个美工，Boktai一个人，平时要上班，几乎没有休假。每天早起干掉一点，每天晚睡再干掉一点，他没有抱怨，日积月累，历时三月，终于完成。他是个英雄。

我们的理念是精品，我们的信仰是完美。除了保证游戏质量外，APEX每款作品的封面都会经过全新绘制，以APEX最希望的样貌呈现在大家面前，不知大家是否满意呢?

汉化破解：恶梦的死神、Dakosuta，是他们提取了游戏中的文本及图片，并将他们导出为可以辨识的TXT文档和BMP位图。

汉化翻译：MaricS、Ice、幽静阑珊、渣猫、Q，是他们逐字逐句地将游戏中的日文翻译成亲切易懂的中文，让国内更多玩家能够体会到游戏真正的乐趣。

汉化美工：Boktai、一屋一屋的，是他们将游戏中的图片里的日文替换成了中文，改图拼图都需要异于常人的毅力。

名誉总指挥：琥珀，其实是个打杂的。

而这次的1.02修正版则修正了某处因图片错误而导致的花屏。

《逆转裁判4》汉化使动?

中国香港游戏机资讯网（以下简称HKCC），论坛的副版主贤仔宣布正式对CAPCOM所推出的优秀AVG游戏《逆转裁判4》进行汉化工作，除了一张图片之外没有放出其他的任何消息，祝他们能够汉化成功。

EWIN汉化组发布：《吉他弹唱DS》图片汉化版&《料理妈妈》图片汉化版。

EWIN汉化组发布了两款最新的汉化作品分别是有趣的《吉他弹唱DS》与休闲的人气作品《料理妈妈》。

吉他弹唱DS是作为秀人的破解一对一教学计划的第一个成果，另外预计第一个发布的作品火影RPG 2,由于字库扩容问题推迟发布，小游戏汉化计划已经打算启动。

参与汉化人员

破解/美工：木月@JLU

破解指导：秀人

翻译：PandasonicPS3

经过不长时间的汉化，EWIN汉化组的第二个汉化作品----[料理妈妈]汉化版终于发布了。期间EWIN汉化组增加了不少优秀的新鲜血液，特别感谢他们的无私奉献，抽出不多的空闲时间来做汉化。另外还是要感谢一直以来支持我们的玩家，没有你们就没有EWIN汉化组。

本ROM是基于美版(0560号)的ROM(厨房老妈)上汉化的，因为EWIN汉化组规模比较小，人数上还不足其他组的一半，各方面不足，所以当初选择美版汉化的，虽然是图片汉化，但是实际上文本并不多，目前已经不影响游戏的进行了。

汉化参与人员：

翻译：北斗

破解\测试：彤の秀人、UPS、LAC

美工：老虎、nikki、一只鱼

最后感谢大家一直以来对EWIN汉化组的支持!!

需要的朋友可以去www.ewinflash.cn/BBS下载游戏。



风暴战机



作为手机游戏来说这是一款很优秀的飞行射击类游戏作品。在便携非常方便的手机上来说正缺少这么一款优秀的游戏作品以方便随时取乐。

这次为大家介绍的就是由NewX Studio工作室所推出的风暴战机。也许经常玩手机游戏的朋友对NewX Studio这个工作室不太了解，下面我就来简单地说一下。NewX Studio是由曾经在Symbian系统上开发过《金属咆哮》、《魔帚》、《仙境冒险》等优秀作品的口袋工作室的原班人马重组后的全新游戏制作公司。作为国产游戏公司来说他们用他们的实力维护着手机游戏这块“众人分食”的地盘，重组后他们继续追寻着游戏制作的梦想而重新开始制作手机游戏，这款名为《风暴战机》的游戏则是他们为玩家所带来的第一款飞行射击游戏作品。

下面是他们对玩家关于这款游戏的制作宣言：

亲爱的手机玩家朋友们，2007年来到了，在这新一年的伊始，与大家已久违了的口袋工作室又来了！！不知你们是否还记得我们？是否还记得我们曾经精心制作的国产手机游戏《金属咆哮》、《仙境冒险》、《魔帚》……是否还记得曾经每一次我们有新作上市都会邀请大家为我们免费测试，为我们提意见提建议……

在过去这一年多的时间里，也许你们没有听到我们的音讯，看到我们的踪迹，但我们一直都在默默努力，在兢兢业业地秉承着开发精品手机游戏的原则而拼搏着！由于智能手机游戏在国内渠道的缺乏和盗版的猖獗，一直没有得到很好的发展。而我们在06年里所开发完成的品质更加精良的《金属咆哮3》、《仙境冒险2》也没有办法由我们亲手奉献给大家了，如果有一天这两款游戏能够上市，玩到的朋友将会明白我们在其中倾注了怎样的心血，而这也是我们作为游戏开发人员心中最深的痛……

由于原公司的种种原因，我们还是离开了。但为想制作游戏的梦想，我们却没有放弃，我们没有各奔东西，现在作为一个独立的开发团队，我们将给大家带来的是一款全新空战游戏：《风暴战机》！它将是我们这个工作室在新生之时送给自己，也是送给广大一直支持我们的玩家的礼物！同时也请大家在玩到这款游戏的同时记住我们的新名字——NewX Studio！





这款游戏依着精美的画面和流畅的速度赢得了大批玩家的支持。四种不同的难度让即使是对飞行射击一窍不通的菜鸟也可以轻松上手，每关都有不同的大块头BOSS来阻挡玩家前进的道路。自动炸弹与自动开火的设定，方便地操作设置可以满足各种不同习惯的玩家。值得一提的是，这款游戏的音效与音乐部分十分出色。与场景相配合的音乐与恰到好处的音效让游戏更加富有吸引力。相信玩家们一定会在游戏中找到乐趣的所在。

NDS	SQUAREENIX	2007年
	SRPG 人数未定/价格未定	
最终幻想战略版A2 封穴之古利莫亚	容量未定	

前作之后的4年，少年开始前往异世界旅行之时，新的伊瓦利斯的故事从此开始！

ファイナルファンタジー タクティクス

FINAL FANTASY TACTICS A2

期待已久的暑假之前的某一天 少年在学校遇到一本古老的书

既包含《最终幻想》系列的丰富要素，又以硬派的系统深受玩家好评的《最终幻想战略版》系列最新作登场啦！作为时隔4年之后的全新作品，游戏中加入了很多让战略性更高的系统设定，本作的主角与GBA版的前作一样，是在现实世界中的学生，由于某起异常的事件，他被送到了伊瓦利斯，开始了这个世界中的冒险。本次公布的消息包括游戏的女主角介绍，还有很多追加的新要素，请各位粉丝仔细看哦。

←主角路索总是喜欢在学校里搞各种恶作剧，结果被老师处罚整理图书馆。

静静躺在学校图书馆中的古老魔法书



↑在这个收藏了大量书籍的图书馆中，各种书被散乱的扔得满地都是。

いったい何回のイタズラと遅刻をしたかわかるかな？

なんの本だろう？
挿絵は剣とか魔法使いとか、そんなのだけど……。

↑路索在这些书里找到一本有着剑与魔法风格插画的古老的书，一道光亮之后，他被送往了异世界。

打开了通往异世界伊瓦利斯的大门



现实世界的主角与异世界的女主角 两人的邂逅编制出动人的冒险故事

男主角路索被送往的伊瓦利斯是个居住着各种种族的世界，在现实世界中不存在的神奇生物，以及“魔法”这种不可思议的力量，路索都一一在这个世界里遇到了。突然来到了另一个世界之后，路索不仅没有觉得惊慌失措，反而被身边各种新奇的事物而吸引，在好奇心的驱使下开始了在这个世界的冒险。由于路索生性活泼好动，从来不会看到有困难的人而袖手旁观，所以经常被卷入各种各样的事件之中。



因为难得有机会能来到异世界，路索决定好好地看一看这个世界。

路索

小档案

被古老魔法书之力引导至伊瓦利斯的少年，由于他以前就很憧憬奇异的冒险，并没有被这种境遇所困扰，反而满心欢喜的开始在这个世界生活。因为他的好奇心过于旺盛，而危机感一直不足，所以经常会导致自己身处危险的境地。

全心感受伊瓦利斯的路索

↑阿德尔与素未谋面的路索突然打上了招呼，这就是两人的邂逅。

阿德尔

小档案

过着自由猎人生活的美少女，同伴们都称呼她为“野猫阿德尔”，既是个容易让人生气的家伙，也是个很容易制造麻烦的家伙，不过也有冷静的一面。成长于伊瓦利斯的她对这个世界的事物都很熟悉，在遇到路索之后，屡次给了他莫大的帮助。

→虽然只是刚刚和路索认识，就已经开始大呼小叫地催人起床了，阿德尔还真是不客气啊。

充满野性活力的阿德尔

Keyword of Ivalice 种族

在伊瓦利斯的世界里，有丰富多彩的各个种族生存着，《FFTA》中除了人族之外，还有长着像兔子一样大耳朵的维艾拉族，精通机械的莫古利族，像蜥蜴一样的邦加族，讨厌争斗的恩莫族。除此之外的其它作品里也有很多不同种族的存在，这些被细致刻画的种族使伊瓦利斯的世界变得越来越壮大。





↑维艾拉族和恩莫族等各系列共通的种族都在本作中登场。

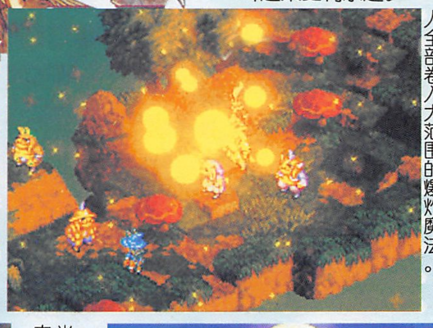
追加新系统与新要素的本作充满了战略性更高的战斗！



本作比GBA版的前作拥有更多的新要素，新加入的职业与怪物让战略性进一步提高，各种魔法的视觉效果也不再像前作那样单调，战斗起来更有乐趣。

落下大量螺丝钉





←以瞄准的地方为中心，将周围的敌人全部卷入大范围的爆炸魔法。



→从空中落下大量的螺丝钉进行地图全体攻击，除了造成伤害之外还有其它的追加效果吧？



→召唤在夜空中放出明亮光辉的月亮，会是异常状态的攻击吗？



召唤夜空中的明月





←跟前作一样的闪电魔法现在也有了新的发动效果。

贯穿敌人的闪电

世界地图之内的区域地图登场
冒险更加深入更加充满乐趣

本作的世界地图由若干个区域地图构成，进入各区域之后，首先要做的事情是去城镇收集情报，然后就可以在酒馆接任务，在区域地图内慢慢进行探索了。区域地图内不仅会有很多战斗，还有丰富的任务和新的伙伴。

Keyword of Ivalice 神兽

《FFTA》中的神兽守护着伊瓦利斯的水晶与各个种族，而在《FFXII》中同样名字的角色则以召唤兽的身份出现。而且《FFT》中的恶魔兽卡维的一部分名字与《FFTA》的神兽和《FFXII》的召唤兽的名字相同。



↓《FFTA》中在与神兽的战斗中获胜就能召唤神兽，本作会是怎样的呢？

从世界地图向区域地图移动





↑在世界地图上选定区域，就可以向区域地图移动，探索尚未开拓的地方吧。



↑在有任务的地方和有敌人的地方都会进入战斗。

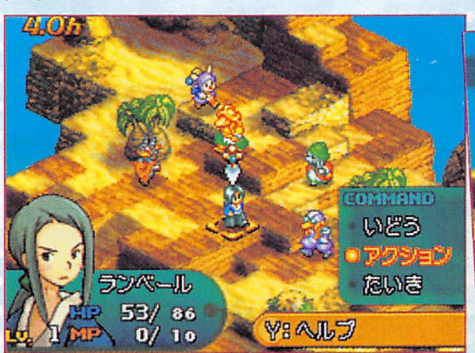
在区域地图内进行冒险

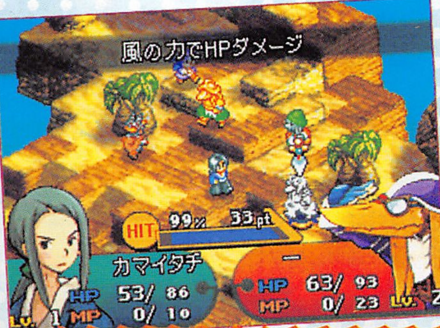


→在城镇里可以收集情报和购物，整备完毕之后就出发吧。

新职业的追加使战略充满多样性
两大新追加职业战斗画面揭晓

本作延续系列的设定，每一种职业都拥有独特的“Action能力”，不同种族拥有各异的职业，而游戏中的职业种类比前作有了大幅增加。无论增加了何种职业，对战斗的影响肯定会使战略更加多变，玩起来更有乐趣。目前有两种新追加职业的战斗画面公布，让我们一起来猜测他们的能力吧。





↑穿着和服的职业，虽然很像武士，但是开发小组说这种职业并不是武士，其攻击方式类似于魔法。

以风之力切开敌人的身体！

操纵风的职业



魔法剑士般的职业

以毒属性攻击让敌人变弱！

←将魔法毒药附加在剑上，造成伤害的同时使敌人中毒，类似于魔法剑士的职业，是以异常状态攻击为主的吧?



→本次《赛尔达》里可以用触笔才操纵妖精的行动，如果能像《时之笛》一样与妖精对话就好了！

NDS	NINTENDO	2007.06.23
	ARPG	1-2人/4800日元
赛尔达传说 幻影沙漏		容量未定

↓林克的形象是跟《风之韵》里一样的动画渲染风格，不知道两作的剧情有没有联系。

←↑与莱因巴克注定的相遇？他是林克乘坐的船的主人，对金钱方面很吝啬。

本作剧情设定是林克为了寻找被幽灵船带走的女性伙伴，乘坐着莱因巴克的船，与他一起在四大海洋中冒险，两人在某座神殿里迷了路，在那里遭遇了邪恶的诅咒……

触摸移动



基本画面构成是上屏幕显示地图，下屏幕显示活动区域，点触屏幕就能让林克移动起来，应该是跟《动物之森》一样的方式吧。



→在追逐鸡的林克，点击屏幕左下角，妖精就会飞向那里吗？

触摸攻击

直接点击屏幕上的敌人，林克就会做出攻击动作，如果用触笔在林克身边画圈，林克应该就会使回旋斩吧。



→击中敌人时的效果很漂亮哦，点击左边的敌人就可以来回攻击了。

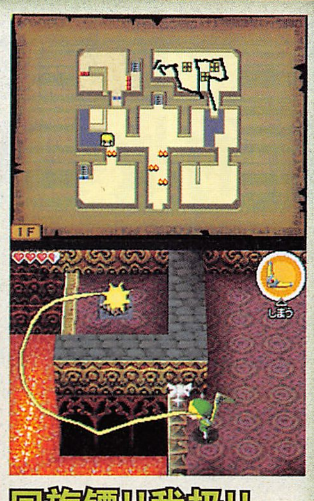
触摸使用道具

《赛尔达》系列中的各种道具也都是通过触摸屏来使用的，例如用来打开机关的回旋镖，炸开隐藏洞口的炸弹，可以用来装各种东西的空瓶等等，系列每一部作品里都有这些道具的用武之地，它们成为游戏中必不可少的东西。由于本作大量使用了触摸操作方式，道具的使用变得更加简单直接，无论是投掷回旋镖还是拖动堵路的岩石，都可以只凭触笔轻松完成。

→用触笔点住岩石或箱子等东西，来回划动就可以推动这些障碍物。

→使用回旋镖时，先点击右上角的图标，然后用触笔画出飞行轨迹，用回旋镖打开机关。





回旋镖!!我扔!!

《赛尔达》系列中一向都有很多极有个性的NPC，与他们的对话也用触笔来完成。点触想要交谈的对象，林克就会走近他们开始交谈，如果遇到不知道怎么念的日文汉字，用触笔轻轻一点就会显示出假名。



TOUCH!

触摸对话

←本作里也有发型怪异搞笑的大婶NPC，画面上的文字字体也很像《风之韵》。

触摸显示假名

→用漫画里常用的对话气泡来显示假名，真是贴心的设定，如果DS不大的屏幕上全都是假名的话，阅读起来也会比较困难吧。



触摸画标记

游戏里的地图上可以随意画上自己的标记，将游戏画面上下对换，就可以用触笔在下屏幕画上各种标记了，不需要标记的就用橡皮或者全部擦除功能来擦除。

→游戏开始不久的时候应该会有NPC详细讲解地图使用方法吧。



触摸航海

前文提到过本作中林克会在四大海洋中到处旅行，船的操作也是用触笔完成的，还能在海图上画上航路标记，用触笔发射大炮攻击敌人。

→船速和航向调整都用触笔。



结合牧场经营和迷宫探索的新的故事就要开始了

Rune Factory 2
ルーンファクトリー2

形象可爱的人物加上充满魅力的世界设定，并且加入大量RPG要素的《符文工房 新牧场物语》的续作公布了，这款为牧场系列开拓了新的可能性的作品获得了很高的人气，续作的推出也是顺理成章。本作的世界设定与前作有所关联，背景舞台是新的城镇阿尔瓦纳，作为前作特征的迷宫探索和战斗系统等都经过了强化，农作物的种植和垂钓等要素也大大充实。

NDS	MMV	发售日未定
	SLG	人数未定/价格未定
符文工房2		容量未定

↓世界设定与前作很相近，剧情上也会有什么联系吧？



↑牧场经营、迷宫探索以及与人们交流等要素绝妙统合在一起就是本作的魅力。

凯尔

开朗向上的青年，对身边的人很温柔，不为困境所屈服。

触摸口袋系统

画面左下角的三个图标就是本作新增加的触摸口袋系统，点触之后就能直接调出装备画面，有了这个新的系统之后，就能在耕种用装备和冒险用装备之间快速切换。



新的舞台，新的邂逅

在前作剧情的数年之后，世界恢复了平稳安宁，主角凯尔旅行到了阿尔瓦纳，与女主角玛娜在此相遇，凯尔把自己的家设在了这里，开始经营牧场，与住在这里的人进行各种交流，同时还在周边地区探索冒险。



泡温泉回复RP？

↑使用道具需要消耗RP值，前作中泡温泉就可以回复。



↑与住在阿尔瓦纳的各类居民交流是本作的魅力之一。

自宅增建要素仍在？

↑前作中主角可以增建自己家，制作各种各样的道具，本作仍然有这个设定吗？



仰慕兄长一般的凯尔，充满活力的女孩，也是结婚对象之一吧。



定期召开的祭典

←在各种祭典中获得优胜的话会得到奖励。



众多新要素登场！

↑在冒险中获得的材料可以用来制作武器。

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

在PS2上大受好评的ACT名作《战神》系列要推出最新的游戏作品,而此作所对应的平台就是【PSP】!对,相信自己的眼睛你并没有看错,《战神—奥林匹斯之链》登陆掌机平台。



PSP	SCE/Ready at Dawn	2007年内
	ACT	1人 /价格未定
战神——奥林匹斯之链		UMD





神界的血雨腥风侵人掌机!



在掌中体验战神带来的快感

在古代人们传颂着一个人杀死神的事迹，而这个事迹的主角就是奎托斯。历经磨难杀死了神使他也成为了神，一个全新的战神。在神界中身为战神的他并没有忘记身为人类时所发生的事情，从而慢慢地找回了人类的心，就在奎托斯准备为神服务的时候却偏偏迎来了另外一个黑暗时代。

战神最新作品在众多玩家的期待下终于来到了掌机平台上，在游戏中我们的主角仍然是奎托斯，同时武器也仍然是那把充满了愤怒的“地狱之刃”。使用它进入属于掌机的全新舞台。

←在PSP上仍然可以爽快地使用奎托斯的“地狱之刃”用华丽地连续技打击敌人!

此作的故事是发生在一代与2代之间？



游戏是全新开发的作品，并不是1代与2代的移植，游戏将会为玩家讲述一个全新的故事，同时在故事中将会紧密与前两作相连。最有趣的一点是当玩家日后玩到《战神Ⅲ》的时候，就会发现PSP版的剧情会和家用机版有着紧密地联系，而此时我们所期待的就是玩家将控制奎托斯在PSP中进行全新地冒险。

PSP版中仍然有不输于家用主机的画面表现



游戏在爽快感上仍然继承前作，玩家可以在PSP上使用出丰富多彩的连续技。《战神》系列大受好评的QTE系统也仍然会在此作出现。《战神》系列QTE的特点就是充满魄力，PSP版理所当然会保留这个特点，同时还会出现更多的全新的充满魄力的QTE场面。

游戏由曾经开发过《杰克与达斯特》的Ready at Dawn进行制作，相信他们的实力不会让玩家们感到失望。

开启奥林匹斯山的秘密

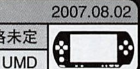
与PS3版共同铸造完整剧情！



↑像蝙蝠一样的神兽怒视着奎托斯，奎托斯是否闯入了神的禁区？

SILENT HILL ORIGINS

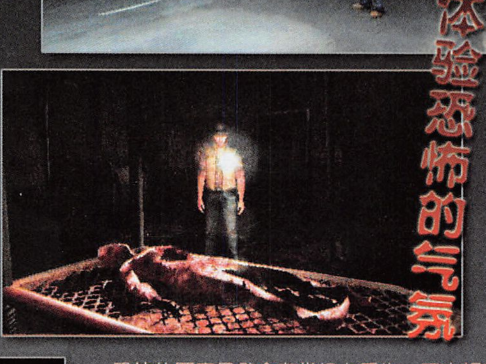
PSP	Climax	2007.08.02
	AVG	1人/价格未定
寂静岭一起源	UMD	



讲述恐怖的起源!

著名的寂静生存恐怖系列来到了便携式游戏系统上，首次与PSP这个品牌相结合创造一个全新的冒险。游戏充分利用了PSP系统的图形、声音、和可便携性。寂静岭起源将是一个全新的恐怖作品。这还不是最恐怖的，最为恐怖的是，游戏来到了一个掌上主机中，它会随时随地让你体验到恐怖的真谛。

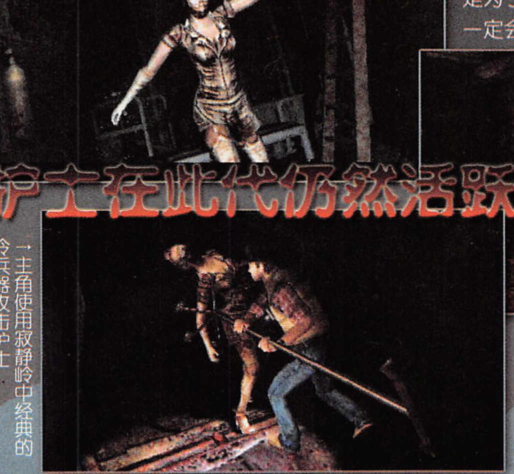
掌机中体验恐怖的气氛



→主角前方的尸体到底有什么秘密？主角身上仍然带有经典道具手电筒，那么更为经典的收音机是否还存在呢？

恐怖的要素仍然会在掌机上重生，玩家将在PSP中体验到全新的恐怖感觉。游戏的场景也是为了突出恐怖而重新设计过多次，相信到时一定会让玩家大吃一惊。

护士在此代仍然活跃!



→主角使用寂静岭中经典的冷兵器攻击护士。

↑面对于经典的敌人，主角仍然冷静地使用手枪攻击，看来手枪仍然是寂静岭不能缺少的武器之一。那么还会有什么武器出现呢？让我们拭目以待吧。

魄力的怪物全新登场

了解游戏人物在初代中命运的同时，回顾一下他们在几年前在做什么，也是玩家很想知道的事情。玩家们一定也很想知道PSP版会多哪些内容？特别是想知道PSP版里的新视角究竟是个什么感觉。

游戏中加入了全新要素，比如在一些特定的时刻插入一些动画以及与玩家的互动，这个系统就是在多个游戏中登录的QTE系统。这样一来游戏中就时刻存在着一些风险，玩家必须每时每刻都要看着屏幕以便预防突发的状况。为了突出PSP平台本身的特性，一些要素是必须加入其中的，这些要素的加入会让整个游戏更加有趣。

让你随时身处恐惧之中

故事发生在初代的数年前，主角是一名卡车司机，在开车的时候由于想起往事忽略了驾驶差点发生事故，下车查看发现一切都是幻觉。制作者会紧密将故事与初代相结合，镇中一些场景都是在初代中出现过的，在起源中这些熟悉的场面将会经过重制后出现在玩家面前，新的场景也会出现。

全新制作的场景

←↑玩家将在游戏中看到在1代中曾经出现过的场景，这些场景都是经过重新制作而成，玩家再次看到熟悉的场景时一定会好感度大增。
主角在后视镜内看到的小女孩到底是谁？

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

史艾的双F发售是这个月最大的消息，这下可以好好的满足一下FF迷的胃口，交响情人梦是一款很有趣的音乐游戏，而且还很简单，隐藏模式也很有趣推荐大家尝试。准备好了吗？各位FF亡灵之翼始动。

蜘蛛侠3

NDS	ACT
美版	ACTIVISION
2007.05.04	1-2人



画 面：★★ 音 乐：★★
游戏性：★★ 操 作：★

菜团 触摸屏的功能用过头了。

游戏在NDS上活用过头了NDS的触摸屏功能，除了移动跳跃之外，所有攻击部分都是通过触摸屏来完成的，相对于ACT来说还是普通按键模式要强于触摸屏。游戏玩起来有时很是麻烦，因为招式都是根据触摸来使用，所以一些招式的连用就会非常困难。游戏里面还是有一些没处理好的BUG。



翔武 赶电影档期，将网继续编织在掌机上。

和前几作相比起来没什么变化，感觉在触摸屏的利用上十分牵强。游戏的画面在现在来讲算比较一般的了。游戏整体感觉比较单调，不过作为电影改编的游戏，这种素质就已经算中等偏上了。作为动作游戏来说，手感不算很理想，很多地方还要用到触摸屏的操作，感觉不是很爽快。不过喜欢蜘蛛侠的玩家还是可以试试的。

桃太郎电铁DS

NDS	TAB
日版	HUDSON
2007.04.26	1-4人



画 面：★ 音 乐：★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★



暗凌 经典作品掌上重生，体验地铁魅力。

曾经多平台登陆的大人气作品，游戏结合了大富翁的精髓在加以扩张形成了好玩的《桃太郎地铁》，游戏出现在NDS上实在是让人高兴的事情。东京篇与日本篇能够让玩家尽情的娱乐。桃太郎最赞的一点就是多人对战时的乐趣性，大家聚在一起实在是好开心，本月最佳对战游戏非它莫数。



菜团 地铁使进NDS经典作品再次重生。

《桃太郎电铁》自从在家用主机上登场之后，经历了N多代之后依旧保持着绝大的人气，不但在日本，在海外也有相当多的玩家喜欢这个系列。这次的NDS版自然也不会受到轻视，游戏里的要素一应俱全，让玩这个游戏的人感受到桃太郎＋大富翁的乐趣，绝对值得一玩。

张秦超 祝掌机迷越来越好。
读者资料 男，11，南屿旗顶尾九号，350101

最终幻想12亡灵之翼

NDS	RPG
日版	SQUARE ENIX
2007.04.26	1人



画 面：★★ 音 乐：★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★

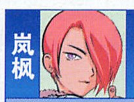
菜团



真神作品，本月强烈推荐作品。

阔别13年之久，带有数字序号的FF系列正统作品重回任天堂平台怀抱。游戏的诚意相当足，新颖便捷的操作方式一扫《玛娜英雄》的阴影，近半的支线任务更让人欲罢不能。唯一比较遗憾的是没有增加新的背景音乐，不过听着FF12的缩水原声也足够让接触过前作的玩家感动不已了。

岚枫



原来FF还可以用RTS的方式来玩。

因为要做攻略本，所以在游戏发售之前就关注了许久。之前对游戏的内容有许多猜测，但实际玩到游戏时还是被吓到一条。虽然RTS的类型有些让人诧异，但游戏的整体的水准颇高。游戏的操作与系统都保持了不低的水准，难度和隐藏要素也比较适中。要说遗憾只能说跟前作的联系太少了吧。

最终幻想1 周年纪念版

PSP	RPG
日版	SQUARE ENIX
2007.04.19	1人



画 面：★★ 音 乐：★★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★

菜团

当之无愧的最终幻想纪念版。

这次的最终幻想1是当之无愧的完美版！厂商经过重制后的画面非常精美，好多老玩家看到之后应该会感动的流下眼泪，三种语言的选择也方便的满足了精通不同语种的玩家。这个版本最大的特点就是原创了一个N层的时间迷宫，不能存盘和遇敌率超高的特点实在要让人发疯，喜欢FF的玩家会玩下去的。

蓍子



真正的完美，感动到落泪。

《最终幻想》系列初代又一次在掌机上复刻（为什么要说又呢？），不过这次的PSP版可以说是集以前历代移植or重制版的大成之作。游戏的画面得到了前所未有的提升，洞窟里的黑暗，雾气和尘土掉落的效果绝对是以前没有过的。今年是FF系列20周年纪念，还会有更多作品推出，请喜爱怀旧FF的玩家们继续期待！

交响情人梦DS

NDS	RAG
日版	NBGI
2007.03.20	1—2人



画 面：★★ 音 乐：★★★
游戏性：★★ 操 作：★★

翔武



这个可以说是太鼓达人DS的测试版了。

作为以音乐为主题的动漫作品，改编成音乐游戏无疑是最合适的，何况厂商又是制作《太鼓达人》的NBGI。和其他音乐游戏相比，这个游戏操作方式和难度都不复杂。有意思的是这个游戏中专门有一个操作方式就是《太鼓达人》，看来是为了NDS版的《太鼓》做了一些试验性的尝试。

菜团





好玩有趣的音乐游戏，里面还有太鼓达人。

DS版本良好的体现出原作的本质——音乐游戏。游戏是按剧情叙述的方式将玩家带入交响的世界，游戏模式与应援团基本相同，主角在上屏挥动指挥棒落下音符，玩家在下屏等待音符重合点击屏幕。游戏十分有趣同时还附赠一个太鼓达人的迷你游戏。游戏十分好玩，近期的推荐作品。

滕翔宇	希望比工作好，期待。
读者资料	男，16，福建省福州市西环中路76号701，350003

陨石 迪斯尼魔法

NDS	PUZ
美版	NBGI/迪斯尼
2007.05.04	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团　喜欢迪斯尼的朋友会玩的更开心。

迪斯尼版的陨石方块，游戏进行方式与陨石方块相同，不过却在每关加入了迪斯尼所提供的动画作品，配合动画作品会让玩家更投入地进入游戏。多种收集模式与对战模式可以满足不同玩家的需要，很容易让人上瘾的游戏，在这里推荐所有喜欢休闲游戏的玩家。在地铁上可不要因为它而坐过站哦！



暗凌　果然是非FANS不宜的游戏吗？

实在是一款优秀的休闲游戏啊！虽然当初的陨石版本已经玩的不亦乐乎了，但是这个版本仍然让我沉迷其中，菜团所说的地铁坐过站我还真的遇到了。玩的时候忘记了下车。最为幽默的是在旁边看我玩的大叔也坐过站了。真是一款害人不浅的游戏啊！这次结合了迪斯尼的热门动画大家不要错过。

速度与激情

PSP	RAC
日版	Eutechnyx
2007.04.24	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★



翔武　掌上赛车如牛毛，再来一个也不多！

本作是根据同名电影改编的，PSP是家用机的移植版，移植的素质还不错。画面方面很让人满意，速度感也不错。赛车整备一直都是现在赛车游戏的必备要素，这个游戏中也不例外。不过这个游戏的模式不太丰富，比较单调。对原作有“爱”的玩家可以试试这一作，算挺爽快的赛车游戏了。

菜团　掌上的速度与激情推荐哦！

游戏基本上移植自PS2版，移植效果相当不错，画面在PSP其它大作中也属上乘。生涯模式中玩家可以好好的体验来自电影中的那种爽快感觉！赛车游戏目前所离不开的商店模式中，也是非常详细的为玩家准备了各种设备。装备好自己的爱车体验一下速度与激情！近期推荐赛车游戏。

莉斯的工房

NDS	RPG
日版	GUST
2007.04.24	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团　游戏比最初公布的内容有了很大的改动。

游戏的声优阵容还是比较豪华的，算是为数不多的优点之一吧。主角的炼金术等级对游戏的影响非常大，如果不长时间扎在工房里的话，把炼金等级升到高级还是很困难的。去野外采集材料的时候遇敌率实在太高了，而战斗节奏又慢的令人难以忍受，每次采集到的材料还很少，连续几个月不回家是常事。

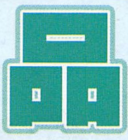


岚枫　看在本人是工房系列粉丝的份上才把游戏通关。

原本游戏延期就对期待者的影响是很大的，结果延期之后推出的作品仍然没有当初预想的好，玩起来的热情就少了一大半。炼成系统虽然增加了几种炼金器具，但是大多数配方都通过购买来获得未免太单调了，事先知道炼成的是什么物品少了很多惊喜感，不过最让人不满的是本作的战斗系统。

江应龙　让PSP和NDSL继续竞争吧。
读者资料　男，21，辽宁省葫芦岛市渤海船院2-05信箱，125005

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受


游戏品味

打开亡灵的双翼。寻找事实的真相。

NDS RPG
2007.04.26
SE

战斗类型改变但是依然有趣。

虽然32分是《FAMI通》杂志给予FF系列有史以来的最低一回评价，尽管3月9号同在国民掌机平台推出的《圣剑传说玛娜英雄》（Heroes of Mana）首日销量不足1万的值崩案例为这个系列画上了休止符号，甚至作为集原案、剧本及监修于一身的松野泰己早在前年就已经离开了SQUARE ENIX，但是4月26日正式发卖《FFⅫ归来之翼》（Revenant Wings，以下简称为RW）仍然交出了一张令人满意的答卷——首日销量18万份，店头消化率达到40%。由此可见FF金字招牌的影响力尚不至于沦落到江河日下的地步，并且当之无愧获取了本月NDS超大作的美誉。



RW的作曲依旧是崎元仁监修，玩过FFⅫ本篇的人可能一听到背景音乐响起便会没由来地产生出感动的情愫，但实际上因为机能的限制在NDS上只好采用PS2原声的缩水版，当然曲调的旋律差不多都是一样的。本作的3D背景也是相当的华丽，尤其是水的动态表现，完全超越了去年FF3DS的同期水准；2D角色建模有不少可以看得出来是直接拿FFTA的资源过来使用，不仅节省了预算开支，还为提升游戏品质留下充裕的时间，然而当镜头拉近或放大时人物的马赛克就比较明显了，不过好在视觉感官上也没什么太大的障碍。

因为是番外篇作品的缘故，游戏系统没有追随本篇那样走的是日式传统RPG路线，而是变成了RTS（即时战略）的任务制模式。有的人或许会猜测这么改是不是在为DQ9的战斗类型做探路性质地尝试，包括之前失败的《圣剑传说HoM》。其实RW同《圣剑传说HoM》相比还是有一些差异的，更准确地说法应该是改良后的版本。召唤幻兽并不需要消耗任何物品，所以也不存在抢占资源的情况，不过在游戏里必须通过“召唤门”才能进行召唤，除了战斗刚开始自动召唤出的1级和2级幻兽之外，最高阶的3级幻兽则必须通过“召唤门”进行召唤，并且在战场上我方只能召唤惟一的一只出场。RW的笔触操作比较流畅，战斗过程也很连贯，到了游戏中期以后召唤兽和魔法的重要性不断增加，使战略性更具有真实感。只不过游戏整体的难度略微偏低，可能是为了照顾NDS过于集中的低高龄群体所做出地妥协；另外部分高台建筑物极容易挡住视角造成无法及时下达指令的问题，而且在混战的时候很难用笔对召唤兽发出指示，希望在以后推出美版的时候能够再加以改善。



剧情安排方面的叙事手段也和FFTA比较类似，前期对角色动作上的细节着墨很多，看到空贼团成员做出夸张姿势的时候很容易让老玩家回想起FF6的格斗家马修，轻松愉悦的气氛始终围绕在玩家身边。中后期加大了对隐藏在伊瓦利斯背后鲜为人知的历史描写，沧桑味和厚重感的逐渐加深令整个故事非常有张力，每个人都在找寻着对自己而言“最为重要的东西”，可是却因为所站立场的不同，有的人走到了一起，有些人则拔刀相向……物语末尾的大团圆结局虽难逃落入俗套的嫌疑，但对于重新夺回男女主角地位和瓦恩和潘妮罗来说，这大概就是最好的归宿了罢。

杨浩　天空行马，找事加找打。
读者资料　男，18，浙江省湖州劳动路狮子巷九幢101，313000



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本期最高兴的事：造了一套新的弩装，十分喜欢啊！
本期最糟糕的事：火龙逆鳞的几率可比前作红玉，有次好不容易挖了一个结果误扔了……

不知道大家都打没打官方提供的下载任务，和上一作相比起来，这次官方的动作更勤快了。游戏刚出了两个月左右，就有10几个下载任务了，无论是下位还是上位，或者训练所都有很多任务可以玩了。《电击》《FAMI通》《JUMP》也提供了自己相应的下载任务，造出的装备也挺有意思。



最搞笑的就是《电击祭 2nd》的任务，两只迷你电龙就不说了，叫声也听着就像没成年的，当时听到这叫声差点没笑背过气。这个任务给的“电击券”造的电击小熊也很可爱，而且还可以再强化一段，不过就需要“电击G券”了。没准G券的任务就是麒麟、金狮子这些，不过超大电龙的可能性也不是没有（寒）。前段官方比赛用的任务也有下载，不过“狩人券”只能造个T恤还是感觉有些不合算啊。

最近一阵一直在打《FAMI通》提供的任务“两头女王”，大斗技场中双火龙的挑战还真是怀念啊，不过这次不是一雌一雄，是一雌一樱。这两只龙血量和攻击力都是集会所下位水平。由于最近本人一直在太刀修行中，所以这个任务自然也要用太刀打了。两只龙喜欢在地上冲来冲去实在是让太刀这类没防的武器比较头疼。找准时间对着头两纵斩加三段气刃再后撤斩的伤害很可观，不过另外一只龙要是冲来就比较麻烦了，一般常用的都是两纵斩爆一段气刃斩，然后用滚迅速取消。最近打什么任务都不用道具，没有闪光玉的附助下，这个任务还是有些难度的，经常被两只龙连撞至死。

现在下载的《JUMP》任务也有了——战斗街炎王龙，还有可以一场杀死的红黑龙，虽然血量少了，但怪物给你的伤害还是那么可观啊，各位努力吧！没准有机会就能在XGAME上碰到各位。



曾超	五月才寄的不晓得能在十五日前到北京不。
读者资料	男，17，上海市大宝西路五弄十二号603，200092

新人指导所

Q：《怪物猎人P2》可以免引导直接玩吗？

A：目前还不行，必须把设置中的NOUMD引导调成DISABLE，然后用UMD盘引导。





Q：请问一下，如何才能打黑龙和红黑龙，我已经打完霸龙了，还是不见这两个。顺便问一下祖龙和浮岳龙要怎么出？

A：黑龙要把训练所个人训练中的斗技演习全武器全怪物通过，然后特别演习每个任务用一种武器通过就行，然后把集团演习默认的3个任务随便一种武器通过，集会所8星的黑龙就出现了。

红黑龙要所有古龙讨伐数在10以上，古龙包括：风翔龙、炎妃龙、炎王龙、霞龙、老山龙、黑龙、麒麟。8星的黑龙、红黑都是跟古龙任务一样，打到一定伤害后逃跑，分场讨伐。黑龙和红黑还有下载任务，但必须是一场杀死，不能分场。

祖龙要等下载任务了，浮岳龙在这次作品中没有，龙木、龙苔这些素材也只能靠农场的猫船去拿。

Q：防御性能和回避性能都是做什么的？还有心眼、业物都是什么效果？

A：防御性能是防御时消耗的耐力值减少，以及减少防御时的后退。不过这只是简单的说法，复杂一点就是每个怪物的各种攻击有一定威力值，威力值超过可防御的威力值时，就会消耗较多耐力，以及出现大步后退，防御性能是提升可防御的威力值。

回避性能是延长滚动或后退等动作中的无敌时间，滚和后退的总时间不变，只是动作中间的无敌时间延长了，动作结束时没有无敌时间。

心眼是没有弹刀动作，也就相当于不弹刀了，业物是降低斩味的消耗量。

Q：请问ランナー这个技能都对什么有效，对什么无效？

A：对双剑鬼人化，弓、锤的蓄力，枪的冲有效，还有加速跑。对滚、后跳、防御这类消耗固定数值耐力的无效。

特殊任务

投稿任务

轰龙讨伐指令书

任务等级：★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：太刀修行中的翔武

委托内容：在沙漠和雪山中横行的强者，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下。无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴。目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙。提供者可获得酬金。

成功条件：将挑战轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

弓箭、弩炮使用心得

弓和弩作为MH世界里的远程武器，往往被新人们作为优先使用对象(CS后遗症……)。但是，很多人用过之后都会有一个感觉“攻击太低了吧。”

确实，弓弩的单发伤害没有其它武器高。但是弓和弩是依靠连续不断的攻击来提高DPS的(单位时间伤害总量)。

首先，在提高攻击频率前必须清楚一点，那就是弓弩的攻击修正问题。

弓弩作为远程武器，对攻击距离是有要求的。简单的说就是“在特定距离才能造成最大的伤害”而不是“只要打中伤害都一样”，只有在最佳距离攻击BOSS的弱点才会达到最佳效果，这一点也正是大多数人用不好弓弩的原因。



关于最佳射距

弓箭的最高伤害是在瞄准时的抛物线开始下降之前的部分，而弩则由弹中决定。弓箭的属性攻击不受距离影响

弩的子弹中通常弹距离越近伤害越高，而贯穿弹则和弓箭一样。散弹，属性弹和状态弹不受距离影响(当然，太远是打不到的)。彻甲榴弹和扩散弹也不受距离影响，主要靠命中后的爆炸来造成伤害。

这个修正最高为1.5倍，最低为0.5倍。顺便说一下，弓箭贴身射出的话修正是1.0。

弓箭篇

弓箭的选择

弓箭不同于其它武器，它的种类很少，基本是一种属性一把弓(可升级)，所以看到合适的就造吧，同期不会有即生瑜，何生亮的情况出现。

弓箭类武器选择时需要观察的有以下几点：

1、攻击力，属性和会心率数值，这个直接影响攻击力

2、弹种，即阶段1/2/3/(4)分别对应的弹种，一般不考虑阶段1(即不蓄力)。

弹种分为连射、贯穿和扩散三种。一般连射方便于狙击BOSS要害，贯穿用于打击体型大或要害被遮挡住的龙，而扩散则有利于特殊状态药瓶的使用。个人使用上感觉实用度连射>贯穿>扩散。

弹种等级影响的是攻击力和射出箭的数量。比如几级的连射就射几根箭(每箭的伤害从高到低依次降低)。

而贯穿则是最大攻击次数(1级3次，每升一级加一次)，这里有个误区，就是贯穿类攻击的伤害计算并不是由子弹在龙体内停留的时间算的，而是从命中龙开始每过0.xx秒计算一次伤害(按当时子弹停留位置计算伤害吸收)，当计算n次后(n为弹种属性中的最大伤害次数)停止计算。之后的攻击是不计入伤害的，即无效攻击。

扩散1、2级为三支箭，3、4级为5支箭。1、2和3、4之间的区别是每支箭的伤害(中间的箭伤害最高)，总之级越高越好。

3、可使用的药瓶种类，这个影响不大，按情况使用。药瓶的使用也会影响到按○键使用的斩击。

强击瓶：使用后弓箭的所有攻击伤害1.5倍。

毒/麻醉/睡眠瓶：使攻击带有毒/麻醉/睡眠属性。

弓箭在对敌时的中心思想是“边蓄力边闪躲飞龙的攻击，然后瞄准要害射击”和“抓住一切攻击机会”这两点。

弓箭的使用

蓄力：蓄力对于弓箭来说非常重要，蓄力是直接提高弓箭伤害和改变攻击方式的方法之一(比如神器霸弓，不蓄力是扩散箭，蓄力1是贯穿，蓄力2是连射)，蓄力对于伤害的修正如下(MH2数据，第一个数字为物理，第二为属性)

蓄力等级	物理伤害倍率	属性伤害倍率
不蓄力	40%	50%
蓄力1	100%	75%
蓄力2	150%	100%
蓄力3	50%	125%

注：第3级蓄力需要装填数UP这个技能才会出现。

BOSS有大硬直时推荐使用蓄力1连续攻击。

掌握蓄力所需的时间是提高输出的办法之一，在第一时间射出你蓄好的箭吧。

由于版面原因，下期讲解瞄准和攻击机会的把握。

文/KUKU

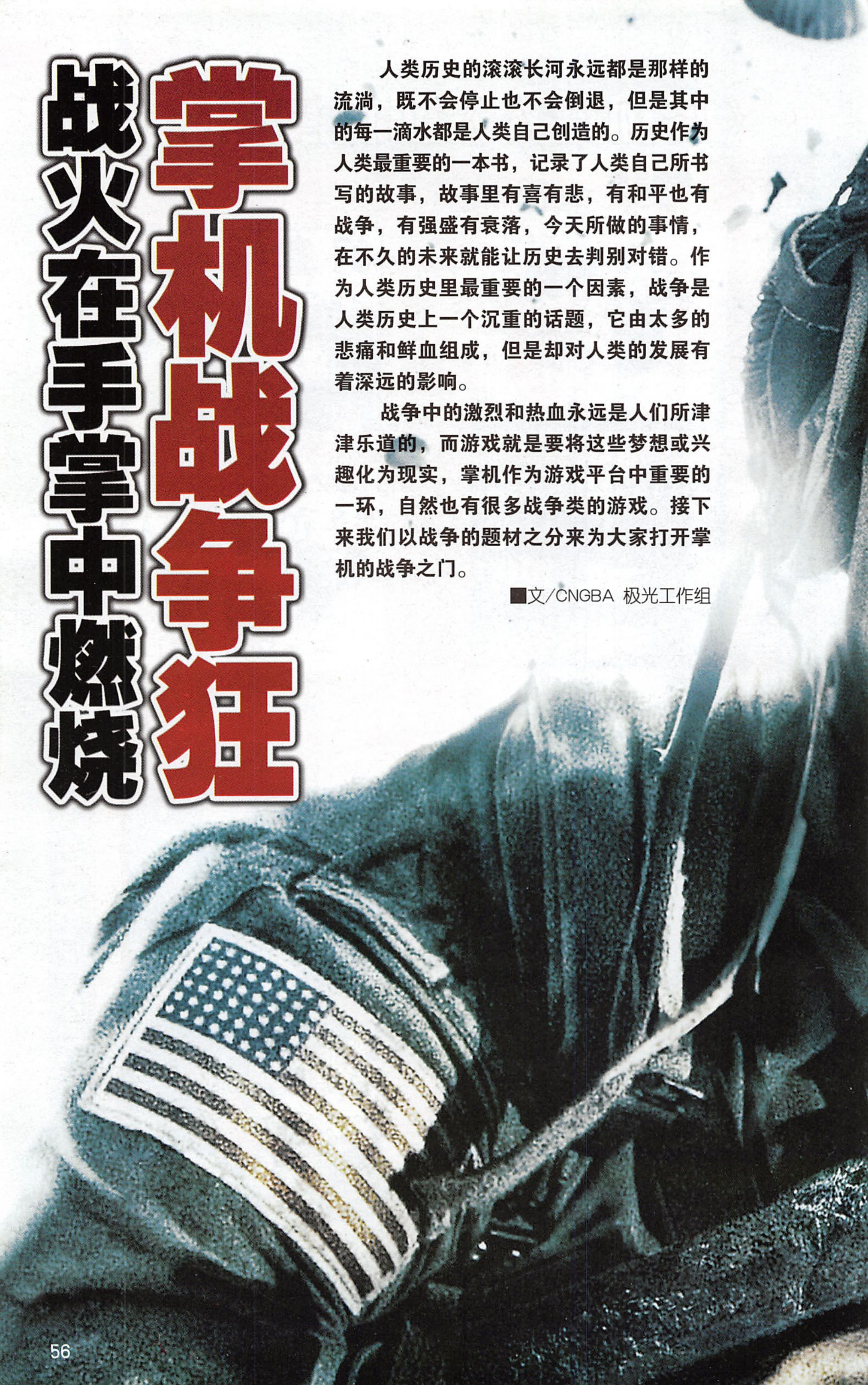
王晶 好想念以前随送的赠品。
读者资料 男，16，上海市水电路1324弄55弄12号303，200434

《怪物猎人》四格漫画欣赏



这组4格漫画是由"JUMPCLASS"动漫工作室创作。

欢迎各位玩家踊跃投来稿件，展示你们的绘画水平。



掌机战争狂
战火在手掌中燃烧

人类历史的滚滚长河永远都是那样的流淌，既不会停止也不会倒退，但是其中的每一滴水都是人类自己创造的。历史作为人类最重要的一本书，记录了人类自己所书写的故事，故事里有喜有悲，有和平也有战争，有强盛有衰落，今天所做的事情，在不久的未来就能让历史去判别对错。作为人类历史里最重要的一个因素，战争是人类历史上一个沉重的话题，它由太多的悲痛和鲜血组成，但是却对人类的发展有着深远的影响。

战争中的激烈和热血永远是人们所津津乐道的，而游戏就是要将这些梦想或兴趣化为现实，掌机作为游戏平台中重要的一环，自然也有很多战争类的游戏。接下来我们以战争的题材之分来为大家打开掌机的战争之门。

■文/CNGBA 极光工作组



历史类

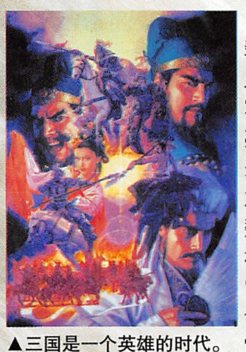
现在的战争已经属于冷兵器时代，所以古代的战争则更显得热血而有激情，更容易被玩家们所喜爱。游戏中的历史战争大多本着对历史人物的崇拜或讲述文明的发展之路，说起历史类战争游戏不得不提起日本的游戏制作公司光荣（KOEI），光荣公司是日本著名的游戏制作公司，是以专门制作历史战争类游戏而闻名，或许是同为东方文化的缘故，光荣公司在历史游戏的题材方面主攻中国的三国时期和日本战国时期，这两个时期都是中国和日本最为传奇的一段历史，涌现出了大量的名将策士，同样有不少文化著作流传至今，光荣公司在这些基础上更加突出了包装和古风的特点，让玩家们对它的作品乐此不疲。



▲专业制作历史战争类游戏的光荣公司。

三国鼎立

东汉末期，朝廷昏腐，百姓生活在水深火热之中，后有张角“黄巾军”起义，更给摇摇欲坠中的东汉政权给予沉重打击，后来黄巾军虽被镇压，但是各路诸侯也是打着自己的名号抢夺地盘，此时就真正打开了三国时代的序幕。官宦子弟曹操、汉室血统刘备、年少轻狂孙策，这三人尤为突出，而后来曹操大败袁绍、刘备入川、孙权即位也为魏、蜀、吴这三国奠定了坚实的基础，三个国家都不可以一敌二，相互依存而又相互对立，这就是三国时代的魅力所在，最后司马昭控制的魏国灭蜀，后又废魏立晋，直到吴帝孙皓投降，三分天下尽归晋来结束了这个传奇的时代。“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。是非成败转头空。”不就是这个时代最好的写照吗？


▲三国是一个英雄的时代。

三国是一个英雄辈出的年代，有着鬼人一般存在的吕布，军师的最高象征诸葛亮，流芳百世的“武圣”关羽，乃至被誉为“医神”的华佗，数不清的能人志士都相会在三国时代，而它带给我们一个又一个战争史上的奇迹：官渡大战、赤壁之战等经典战役也历历在目，“千里走单骑”、“草船借箭”、“桃园结义”等典故也让人们过目难忘，三国的故事想必大家也都耳熟能详，这里就不多作介绍了。

三国时期的种种魅力都被细心的游戏公司一一融合于游戏之中，以三国为题材的游戏里面，最著名的当属光荣的《三国志》系列，此系列需要控制三国时代的任意势力的君主，在游戏中寻揽天下名将，武将征战沙场，智将坐镇阵中出谋划策或是治国强民。游戏中还有丰富的技能和战技不仅对国家的建设，甚至与整个战斗的成败都息息相关。宝物系统也让手中的武将更加骁勇善战，游戏过程中穿插各种历史事件让人似乎真的穿梭在那个时空之中。



▲丰富的人物事件。

从《三国志5》开始人设等设计都是由日本著名的绘画大师长野刚完成的，现在已经形成了玩家心中最理想的三国风格，而游戏中的配乐也是由中国的民族乐风完成，可以说将中国的古典风格发挥到了极致。三国志系列也在寻求着革新，7代中加入了角色扮演的要素，让三国的世界焕然一新，玩家在游戏中不仅能控制君主，更能以一个武将的身份行走于三国的世界中，从一开始初出茅庐的小将直到威名天下的军团长或者君主，自己选择是统一天下还是做一位国家的栋梁辅佐主上完成大业。从此，系列也诞生了人际关系，可以娶妻生子又可和自己崇拜的人物结拜为兄弟，将一个活生生的三国时代呈现在玩家眼前。现在

的三国志系列正是走着传统策略和新型角色扮演相交替的发展道路，可惜的是在掌机上面登场的只有3-8代作品，不过以前的这些经典作品还是值得我们去玩味的，3代至6为传统的策略游戏，7、8为新型角色扮演类，选择适合自己的类型进入三国的世界吧。



▲掌机上移植的《三国志》系列保证了原汁原味。

掌机中除了著名的《三国志》系列还有两个作品值得大家去尝试，一个是来自于南梦宫(NAMCO)的《中原霸者》，另外一个是来此于世嘉（SEGA）的《三国志大战》。

《中原霸者》是南宫梦的著名的作品，这款曾在FC时期大出风头的游戏终于也在PSP上进行了重制，游戏完全保留了原版本的风格，玩家需要控制任意君主招揽贤才、治国平天下，不过画面在经过3D重制后更显魅力，特别是在立体化的单挑系中策马对战的激烈刻画得淋漓尽致，更加烘托出单挑时的紧张气氛。该作一发售便吸引了不少玩家的目光，游戏新奇的系统和独特的人设让第一次接触的玩家大呼过瘾，同时怀旧的玩家也自然不会错过这个重温儿时经典的机会。



▲华丽的人设也让玩家陶醉其中。

世嘉的《三国志大战》是日本非常有名的街机游戏作品，玩家需要靠着手中带有磁性的武将卡片在特殊的感应板上移动来控制战斗，这也是它最亮眼的地方，让一场战争就在玩家的手下游走。也正是因为这点所以它也很难说移植到其他的平台而不失本色，不过现在有了NDS的出现让这一切变得可能起来，NDS利用其触摸屏的特点很好的代替了大型街机设备里的磁卡，利用触摸的游走来控制战场上部队的攻防，游戏还将画面调转了90度，让玩家好像拿着一本书一样来进行游戏。《三国志大战》是一款纯战斗的三国游戏，里面没有繁琐的治国安邦，唯一的内容就是那千变万化的战场，即时的战斗系统让玩家从始至终处于一个专心的状态，小小的失误就有可能导致战局的劣势。经过战争的洗礼，玩家会得到新的武将卡，从而丰富了自己的部队和阵势。武将的技能也是影响战场的重大因素之一，收集游戏里的武将卡片成了玩家们的追求，同时增加了耐玩度。此外NDS版还搭载WiFi联机功能，在任何地方都可以开始一场轰轰烈烈的三国志大战。



▲竖起NDS进行的《三国志大战》。

下面要介绍的这个三国系列充满了争议，有人说它歪曲了历史人物，也有人说它体现了当时武将的个人魅力，总之是仁者见仁，智者见智。《真·三国无双》系列的出现是光荣公司在保守的历史中进行革新创新的代表作品，不得不说这个系列在游戏的角度上获得了巨大的成功，同时也带起了新一阵的动作游戏风潮。



▲《真·三国无双》可爱还是可恨？

《真·三国无双》系列以一种一骑当千的氛围去感染着玩家，在游戏中玩家操作任意一名武将征战沙场，以一己之力左右战斗的胜负，不可否认这样做更突出了武将们在战斗中的英雄气概，而武将那种张显个性的人设也在商业上获得了成

功，游戏经过几代的变迁也变得十分完善，并不只单单是一个追求杀戮的游戏。游戏的连击系统、武器系统、宝物装备系统是整个游戏的特色，而随机的武器能力更让玩家不断地去寻找那没有最强只有更强的武器，游戏可以使用的武将也越来越多，现在已经有48名武将登场，同时也宣告《无双》系列的瓶颈出现，下一代它还能怎么变呢？玩家可不会接受不再有新意的游戏，光荣也不会坐等着没落的降临，究竟结果如何就让我们拭目以待吧。

《真·三国无双》系列在掌机上分别有三个作品登陆，分别是PSP平台的《真·三国无双1、2》对应家用机的《真·三国无双3、4》，还有NDS的《真·三国无双DS》，不过处境却大相径庭。



▲PSP上的无双已经让人很满意了。

PSP上的《真·三国无双》属于当时首发游戏里面的作品，游戏的打击感基本接近于家用机版，但是画面被比喻为毕加索的抽象画，直到第二代的出现才给玩家带来了一款完美的掌上无双。PSP《真·三国无双》有着自己独特的系统，因为机能限制的原因，游戏没有采用大战场的形式，而是分割成为一个一个小战场，被很多人戏称为“走格子”系统，玩家需先控制部队在大战场上像战略游戏似的移动，当遇到敌军时便进入战场模式触发战斗，这为动作游戏又增加了一丝策略的味道，但是也并非所有玩家都喜欢这个设定。另外一个变化就是有了独特的“副将”系统，玩家控制的武将可以编入其他几名武将协作作战，副将除了可以在战场上一同杀敌外更能够提高玩家武将的属性增加技能，已经成了玩家重要的同伴，副将也有着不同的获得方式，一定程度上替代了家用机版中的宝物和装备系统，收集副将也成了本作的一大亮点。游戏中的副将中还出现了战国无双中的人物、中国历史名将和水浒名将，副将系统的诞生提高了游戏的可玩度，据说光荣也开始考虑将这个系统加入到家用机版的无双系列中。

前不久，光荣公司也终于推出了在NDS上的《真·三国无双DS》，此作品已经几经延期，可以说是吊足了玩家们的胃口，谁知却还真应了那句俗得不能再俗的话“期望越大失望越大”。这款《真·三国无双DS》坚持使用3D的画面，避长扬短，虽然整体场景还算说的过去，但马赛克一般的人物就实在是让人有点看不下去。而游戏内容方面则采用了三名原创武将，玩家也仅仅只能选择这三名角色中的一位来进行游戏，虽然说三位角色也都个性十足并有几招异常华丽的招式，但是翻来覆去都是那么几下，无双的丰富魅力也就此丧失，在加上拙劣的人物打击感，颠覆的攻击判定等，让玩家丝毫觉察不出这竟然是《真·三国无双》。游戏发行没有多久就淹没在了玩家们的口水之中，如果GBA版的《真·三国无双》还是简单但讨人喜爱的话，那么NDS版的《真·三国无双DS》则只能说是粗劣的被人遗忘的一作了。

战国纷争

日本的战国时期有些像我国的春秋战国时期，天下势力众多，各立大名，天皇也处于无权的状态。而这个时期也正是日本历史上最耀眼的时期，同与三国时期一样，是人才辈出的一个时代，并以日本为舞台展开了不少惊心动魄的故事，而故事的结尾也同样的那么戏剧化。作为历史类游戏的专家的“光荣”公司自然不会错过这个题材，它围绕战国时期最具有争议性的人物织田信长和被誉为“战国第一奇人”的丰臣秀吉开发出了两部标志性的作品《信长之野望》与《太阁立志传》。

《信长之野望》是光荣公司游戏系列里面最长的一个，现在一共发行了12代作品。游戏主要围绕织田信长传奇又争议的一生来展开，织田信长以异于常人的举动被称为“尾张大傻瓜”，其实他是一个大胆革新又崇尚西洋文化的人，在成名的狭桶间合战中，他在战前高唱着 “人间五十年，宛如梦幻，天下之内，岂有长生不灭者” 。在暴雨中以四千兵马奇袭正在上洛的今川义元四万军队，并冲入阵中砍下“东海道第一武将”今川的首级，从此名声大噪，也确定了他在战国的地位。他还大力发展火药武器，在与武田家一战中，更是用三千铁枪击败了当时天下无敌的武田家五万骑兵。后来织田信长灭掉了齐藤家，并将稻叶山城改名为“岐阜”，取意来自于我国“周文王起于岐山”之意，准备武力统一天下，并开始使用“布武天下”的印鉴。织田信长不但在军事上有着非凡的才能，也在政治方面游走于其他势力之间，更在用人方面有着自己独到的见解，大力启用了平民出身的羽柴秀吉（也就是改名前的丰臣秀吉）、叛将明智光秀等人，加速自己统一日本的脚步。织田信长对待手下有温和的一面但也有残忍不可理

解的一面，这就造成了后面明智光秀在本能寺事变。在织田信长即将获得天下的时候，他为了增援羽柴秀吉只带领百余人在本能寺集结军队，而此时明智光秀带领万余军队打着让信长检阅的旗号来到本能寺，却突然事变围攻本能寺，战国的一代霸者就此而亡。唱着“人间五十年，宛如梦幻”的信长也同他一统天下的梦瞬间消散，而他的死也有很多种说法，一种是说明智光秀围攻本能寺却迟迟攻占不下，又怕织田的援军赶到，于是下令火烧本能寺；还有一种说法是说织田信长不想被明智光秀活捉，于是自焚，不管如何织田信长霸道和传奇的一生就此结束，这位自称作“第六天魔王”的人给人留下了无数的故事和谜团。



▲人生宛如梦幻的信长。

《信长之野望》作为一款历史题材的游戏，在形式上和《三国志》系列基本相同，只是以日本的文化为主，游戏的重点自然是在织田信长身上，用织田信长完成统一大业还是和历史般陨落在本能寺之变中，全要靠玩家来控制，不过随着游戏系列的发展，游戏中其他大名也成为了可选势力，并不是只单单以信长为中心的。另外因为时代的问题，大量的火炮与近战兵器的较量也颇具魅力。游戏的独特之处是将战斗与战略紧密结合，在大地图上进行几乎所有的操作，而城池的建设也会具体表现在大地图上，现在已经发展成为半即时的战略游戏，不过掌机的平台为复刻的6代至8代，分别是《天翔记》、《将星录》、《烈风传》（《信长之野望DS》为复刻《烈风传》）。

说起日本战国时期还有一个人不得不提，那就是丰臣秀吉。丰臣秀吉原名藤吉郎，他自幼出身贫苦生活艰苦，所以身材矮小，长相又酷似猿猴，被人称为猴子，一开始只不过是给信长打杂的仆人，但其聪明才智被信长欣赏因此被提拔为武士，那时的日本只有达官贵人或者有身份的人才能有姓氏，所以他又加了木下的姓氏。成为武士后的木下藤吉郎表现更为出色，先是一夜将墨股城建成，就是被传颂“一夜城”的故事，又得到了有日本诸葛之称的“竹中半兵卫”，随后又有招降美浓三人众等等功绩，被赐予官位“筑前守”随之也改名为“羽柴秀吉”。从此以后秀吉开始充分表现其过人的谋略，但正在此时却发生了本能寺事变，其主公信长也不幸遇害，秀吉马上出兵击败了明智光秀，在众人的支持中成为织田家的新掌权人，在政权的争夺战中又击败了柴田胜家，还难以置信的招降了德川家康，并且要求朝廷赐姓于他，于是正式改名为丰臣秀吉，随后又迫使北条家投降，完成了全国的统一。但是没过多久秀吉也在征战朝鲜的郁郁之中辞世，而掌握大权的德川家康接替了秀吉成为了日本的新统治者，日本的战国时代也随之结束。

《太阁立志传》是一款角色扮演类的战略游戏，玩家需要扮演丰臣秀吉从最底层的武士做起，一步步登到日本权力的顶峰，游戏中也充分展现了日本的礼仪、剑道、忍者、茶道等特色文化，并都成为人际、建设和战斗中密不可分的要素。玩家一开始也需做一些繁琐的事情来磨练自己以及提高自己的官位，不同官位所能担当的责任也不同，游戏中将锻炼技能的过程做成一款款小游戏由玩家自己在游戏中锻炼。因为是一款角色扮演类游戏，所以在各种人物刻画上非常入微，再加上丰富多彩的各种事件，让玩家仿佛置身于战国的舞台之中。当然，游戏发展至今也摆脱了单一主角的束缚，玩家在游戏中可以得到其他武将的卡片，有这些卡片后就可以在重新开始游戏的时候选择除秀吉以外的其他人物，著名的人物也会有自己单独的剧本，当玩家自己控制着宫本武藏在严流上击败佐佐木小次郎的时候谁能不感到兴奋呢？而人物的战国之路也完全由玩家自己做主，游戏中提供了丰富多彩的路线，玩家可以自己统一日本也可以协助主公完成，另外还能获得忍者里的头领、最强的剑客、纵横海上的海盗或者荣华富贵的大商人等等，每一条路线都有着自己独特且丰富的内容。



▲亲切的界面是《太阁》的一大特征。

目前掌机上只有PSP移植了《太阁立志传4》，作为一款移植作品，《太阁立志传4》保持了原版

本的风味。《太阁立志传4》最独特的地方莫过于卡片系统，除了武将卡片以外，在战斗中和技能上也都以卡片的形式表现，战斗和剑道的模式采用出牌的形式决定攻击权，然后比较牌面数字的大小，不过顺子和同数都是特殊的牌型，但是特技的牌为最大；剑道的时候则没有顺子和同数，却有特殊的数字组合作为特殊牌型，但是同样是技能牌最大，根据属性的高低，手中所持牌的数量也会不同，所以也不单单是依靠运气就可以定胜负的。



▲亲切的界面是《太阁》的一大特征。

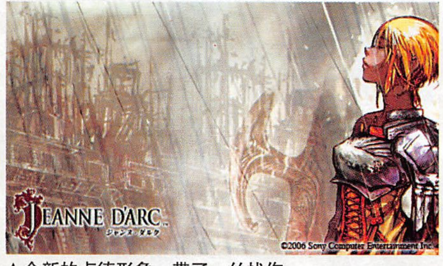
在现在看来《激·战国无双》的出现是一种必然，的确现在有了《高达无双》、《无双大蛇》等作品，我们毫不怀疑接下来光荣还有《水浒无双》、《罗马无双》等等在那里排队，但是在当时《战国无双》的出现还是一种惊喜，“风林火山”武田信玄、“越后之龙”上杉谦信“战国第一强兵”真田幸村等也都栩栩如生地立于我们面前，游戏的形式与三国无双系列基本相同，但是在表现力上更多地加入了夸张的视觉要素，攻击的效果更加绚丽，因为也是火药的时代，所以里面也出现了火枪等的攻击方式，可以说和《三国无双》系列各具特色，让人各有所爱。


▲还会有多少无双等待着玩家?

《战国无双》系列于PSP平台上的登陆，在当时也因其绚丽的画面和宽屏表现掀起了不小的波澜，同时操作感良好，系统依然同《三国无双》PSP版一样，采用了副将和走格子的形式，添加了全新术符系统，在大地图的时候玩家可以使用手中的术符直接影响战局的变化，这对于胜利条件苛刻的游戏来说尤为重要，只有配和好术符的使用，胜利才会手到擒来。游戏中除了随机的武器外，还有“最强”武器的存在，每个武将都有自己“最强”的武器，不过需要完成困难的隐藏要素才会出现，这对玩家又是一个不小的挑战，但是除了“最强”武器之外其他武器的属性是随机获得的，所以就出现了随机得到的武器能力比“最强”武器还强的局面，我们也不得不给这个“最强”打上一个引号，而不少狂热爱好者反复刷困难关卡只呼吁为了那未知的“更强”武器的诞生。

欧陆烽火

要说去年掌机上哪款回合战略类游戏最火，那无疑是这款由日本著名游戏制作团队LEVEL 5开发的《圣女贞德》了。游戏以著名的英法百年战争为题材，并在其中加入了大量的魔幻和峰回路转的虚构情节，呈现出一个别样的历史故事。游戏画面采用了LEVEL 5最擅长的卡通渲染技术，无论是场景还是人物都异常精致和华丽，而情节中又有大量优美的声优配音的动画穿插，给玩家难以形容的至高享受。



▲全新的贞德形象，带了一丝忧伤。

在真实的历史中，贞德生于1412法国一个名为多雷米的小村里，而此时英王亨利五世继续着英国侵略法国的战争，想借此推翻法王查理六世的统治，可是没过多久这两名国王相继去世，英国便选出了一个只有十个月大的婴儿为亨利六世继续着对法国的战争，而法国的王子见大势已去便意志消沉，不愿继承王位。而此时14岁贞德突然说自己能够听得到神的启示，能听到大天使、圣母等告诉她保卫法国的重任需要她去完成。一次天使告诉她去华古留城谒见巴林古将军，神会率领她带领法国走向胜利，可是将军自然不会相信她的话，于是她预言这场战斗法国会打败，结果也的确如此，此时将军就开始相信贞德的话并护送她去见王子，当时的贞德一眼就认出了乔装打扮的王子，并告知了许多神告诉她的话，王子听了也深信不疑，于是贞德就希望王子派给他军队去解奥尔良之围，大臣们自然也依旧是反对意见，

于是就请来了神学家对贞德进行审查，结果神学家一致认可贞德是得到了神的启示。行军的路上法国民众慕名而来参军，可见贞德的影响力。接下来的战斗中贞德中箭，但是依然率军击败了英军，并打通了通往莱斯的道路，随后又建议王子在莱斯加冕，并率军奇迹般地攻占下莱斯，这大大鼓舞了全法国的士气。加冕仪式的时候贞德手持军旗站在王子背后，而王子也正式加冕为查理七世。但接下来查理七世和幕僚们开始害怕贞德的名望超过了他们，便不断排挤贞德。又过了一年，贞德在一次战斗中不幸被困，可是查理七世却拒绝去援助她，以致她被亲向英国的法国贵族所俘，并卖给了英国。审判中，被英国控制的宗教裁判判贞德为女巫并处以火刑，随后把骨灰撒向塞纳河中，贞德当时年仅19岁。这大大激起了法国民众的愤慨和爱国情怀，随后英国不得不签订了停战协定。又过了20年英军被彻底赶出了法国，百年战争也就此结束，罗马教廷也经过长期的重新审查，洗清了贞德的巫女罪名，20世纪又正式封其为“圣女贞德”。

贞德的故事充满了宗教色彩，但是却无法否认其年少爱国的精神以及远大的心志抱负，她激励了全法国人民的团结一致共卫祖国，直到现在贞德也依然活在法国人民的心中。

游戏中贞德的故事同样围绕历史的故事展开。传闻在遥远的过去，魔王曾经率领魔物大军与人类展开战斗，人间出现了五位佩戴宝珠腕轮的勇士，并使用腕轮的力量将魔王封印。镜头随即又转向15世纪，佩戴着“神王腕轮”的勇者没能成功阻止魔王的复苏，魔王进入了英王亨利六世的身体，而勇者也被封印。还是平常人的贞德和莉安在教堂前面发现了一名死去的士兵，而士兵的口袋里面神奇的腕轮自动地佩戴在了贞德身上，并指引她用神力打倒魔物，回到村子的二人和罗杰击退了魔物的攻击，但是此时村子已经被洗劫一空了。贞德相信自己是受到了神的指引，接下来的故事和历史上基本相同，只是途中还会有获得腕轮的勇者加入贞德队伍。直到在后面的战斗中贞德中箭跌下了悬崖，而腕轮也自己佩戴到了莉安的身上，莉安为了不让法军受到士气的打击，毅然假扮起了贞德，这也是剧情的精妙之处，随后贞德被俘再被处死，但这其实是假扮贞德的莉安，而真正的贞德遇到了被封印的勇者，并被授予了新的腕轮。后面的事情也自然不用多说，真正的贞德重新带领其他腕轮勇士和同伴一起打败了被魔王附身的英王亨利六世，清醒后的亨利六世签订了和平条约，贞德也和伙伴们各奔东西，回到村子里的贞德发现原来村子里面的人并没有死，当时他们提前逃离了魔物的攻击，于是贞德又回到她那原本和平幸福的生活之中了。



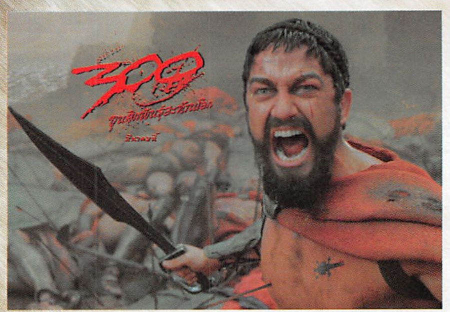
▲法国卢浮宫前屹立的贞德雕像。



▲精心制作的动画也是一大亮点。

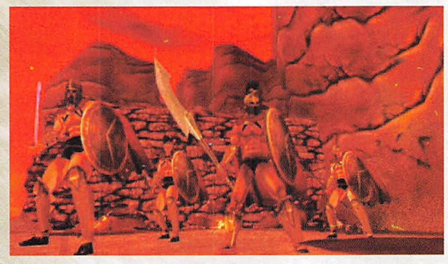
游戏中的剧情到最后依旧是传统日本漫画的老路子，不管前面多么惨淡悲伤，最后永远是峰回路转变得那么阳光，完全没有了原本属于贞德历史上那波澜壮阔的气概，贞德做的一切都完全是下意识去完成的，多了很多平凡但少了应有的英雄气概。不过萝卜青菜各有所爱，游戏中改变的剧情也依然是跌宕起伏引人入胜的，玩家们需要从一个崭新的角度去观赏这段传奇故事。

有了吸引玩家的剧情，自然也要有能征服玩家的系统，毕竟游戏的可玩度才是硬道理。游戏采用传统的回合制，并没有太多大的变动，只是加入了一些新的要素，给人一种稳扎稳打的感觉。在游戏里，几名有腕轮能力的勇士都可以发动变身为神力附体的模式，这是作品最出彩的地方。而不同人物的职业和武器特性也十分鲜明，在进攻和防御中，新的连携和团队协防系统都对玩家的排兵布阵产生不小的影响。游戏里面最庞大的系统就是技能晶石系统，晶石自身就代表着技能和属性，击败敌人的时候从敌人身上掉落，并且通过互相的结合产生更为强大的晶石，这个系统就是游戏中最重要的环节了，不仅扩展了游戏的可玩度更提高了耐玩性，追求更强人物和技能的路上是没有终点的。



▲春季票房巨人《斯巴达300勇士》。

今年最热血最男人的电影是什么？毫无疑问自然是这部《斯巴达300勇士》，故事来源于古希腊的历史，讲述在公园前480年，波斯国王率军50万余人征讨希腊，为了抵抗外敌，斯巴达国王列奥尼达斯亲自率军七千余人前来抵抗外敌，谁知被波斯军暗中偷袭，形成了背腹守敌之势，为了保全实力，列奥尼达斯命令军队撤退，并亲自带领300名精锐断后，随后与赶来的数万波斯军展开了殊死的搏斗，虽然结果显而易见，但是却让波斯军受到了死伤两万人的巨大损失，而斯巴达的主力部队也得以安全撤离。



▲游戏并没有像电影那么势不可挡。

电影充分表现出了战斗时的血腥和激烈程度，票房也自然一路走高。而在影片上映前，其相关游戏作品倒是先和我们见面了，而这次将顺着电影潮流卖游戏的并不再是传统游戏公司，而是华纳兄弟旗下的华纳游戏来制作的，游戏并非以电影为蓝本改编，而是按弗兰克·米勒的同名图画小说《斯巴达300勇士：光辉进军》为蓝本制作，这让一些以期待电影慕名而来的玩家大感失意。游戏的本身也偏于粗制，首先画面的表现力上远远不能烘托出战斗时紧张激烈的气氛，虽然攻击的效果同样是血腥十足，但是在手感方面则更像是对一堆稻草人在战斗。但游戏的系统还是做得有板有眼，可以在不同的武器之间切换，而且搭配不同的连击技更能显示出强大的威力，还有一些华丽的技能可供使用，不过这些连击技和技能还需要玩家自己拿奖励的点数去换取。另外游戏中包含了小说里的绝大部分内容，比如：波斯箭雨、巨型战象等标志性战斗，还有强大的BOSS在等待着玩家。但是作为一款登陆PSP的3D动作游戏，画面和手感上的失败让大部分玩家无心多玩。

帝国时代



▲成功的《帝国时代》。

当帝国时代要出现在NDS上并改为回合制游戏的时候，没有多少人会看好它，直到游戏发售的那天,才真正让玩家们感到帝国时代的新魅力。NDS游戏的容量有限，但是麻雀虽小却五脏俱全，不管是建筑的建造、科技的成长还是军事单位的种类都没有随着游戏类型的改变而失去原本风味。

游戏需要玩家在蒙古、不列颠、法兰西、阿拉伯和日本之间选择任意的文明进行游戏，各文明之间除了优势不同外，还有特殊的军事单位，更加入了各文明的传奇英雄，比如法国的贞德、蒙古的成吉思汗等等，英雄也具有特殊的技能可以扭转战局。虽然游戏改为了回合制游戏，但是依然突出了发展的重要性，资源的采集、科技的成长对竞争的影响尤其明显，早一步比对手先跨入一个时代就会有更先进的科技与兵种，所有的单位都在一个回合里只能行动一次，所以没有庞大的军队也是很难一下灭掉你的对手，所以要针对回合制的特点进行自己的战争，当战争僵持不下的时候还有军事顾问可以求助，有时他给玩家的建议就可以打破战场上的僵局。总的来说NDS版的帝国时代继承了帝国时代一贯的特点，只是战争宏大的场面也被缩减了，根据NDS的机能和回合制的特点进行了相应改变，很好地利用了NDS双屏的特点，做到了换碗不换汤的境界，喜欢战争游戏的玩家一定不要错过这款游戏，一个文明的崛起就在你的手掌之中。

魔幻类

魔幻一直是经久不衰的话题，不过因为文化差异的问题，西方文明的魔幻和东方文明的魔幻各成一派，不过每种魔幻都有它吸引人的地方，也正因为如此才给读者和玩家以更多的选择。潇洒正义的精灵，性格倔强的矮人，邪恶恐怖的魔族，或者是神秘的不死生物都让人们有着无尽的遐想；而神圣且忠诚的骑士，追求最强法力的魔法师，还是那忽正忽邪的雇佣兵，也都各有让人深深崇拜的理由。现在随着科技不断的进步，很多魔幻作品也已经搬上了银幕上，让这些本来只属于想象空间的概念变得更形象化，也让更多人开始喜欢上魔幻这个题材。

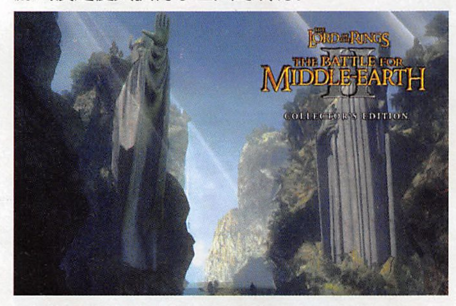


▲《指环王》的电影让它走向了巅峰。

魔幻作品中的战争场面因为纯粹来自于创作，所以更显得庞大壮阔，而且魔法和非常规武器也层出不穷，只要想象有多广那就有多少的惊喜为你呈现，这些也大大地提高了战争的观赏度，而其中的英雄人物虽然个性十足战力超群，但一般总是正义必胜的结尾也略显得悬念不足。

指环王

作为耳熟能详的小说和电影，自然不用我们在这里多做介绍，就详细说说它带给大家的游戏。《指环王》改编的游戏中《中土大战》系列最为著名，这个即时战略系列重现了电影中宏大的场面，特别是千军万马冲锋陷阵的时候场景，加上优秀的游戏设定使其获得了巨大的成功。



▲根据电影改编的《中土大战》红透了半边天。

在PSP的平台上只有《指环王战略版》这一款作品，作为一款原创的回合制战略游戏，此款游戏的表现力的确值得玩家们赞赏，不管是主角还是邪恶的半兽人之类都刻画得相当细致，游戏途中还大量穿插了电影的片断，很多场景也都是电影中出现的经典，给玩家一种真实的代入感，而游戏中的作战单位包罗了电影里面出现的所有种类，不管是冈多的铠兵还是萨鲁曼的狼骑都在游戏登场。

在游戏的最开始提供了正义和邪恶的两种路线，正义的路线自然是按照电影情节进行下去，而邪恶的路线则是制作者精心设计的虚构路线，在这个路线中玩家将控制不输给正义势力的强兽人、戒灵等英雄进行战斗，而对手一方就是阿拉贡率领的正义英雄们。除了英雄们可以使用还会有一般的士兵单位加入，经过战斗的磨练，这些大众脸的士兵也可以成为独挡一面的人物。



▲游戏的场景和电影中基本相同。

游戏的系统为标准的回合制战略游戏，但是却分为移动以及攻击回合，敌我也将一起行动，给玩家一种新颖的感觉。人物的技能等只有通过奖励的点数来提升，技能本身的发动效果也并不是十分的华丽绚烂，而重复难度不高的厮杀让玩家在后期常感疲惫，如果游戏可以适当的提高难度再加入一些新的要素就应该更能得到玩家和原作FANS的喜爱了。

伊苏战略版

日本老牌厂商Falcom的代表系列，《伊苏》系列1987年开始出现在PC平台上，随后被移植至家用机乃至掌机的平台，到如今此系列的作品也将近十部，游戏中的主角红发剑士亚特鲁 · 克里斯汀也早已被玩家所熟记。游戏以一种操作简单的动作角色扮演类型向大家讲述了克里斯汀那一次又一次神奇的冒险旅程，而在现在的掌机平台上则有《伊苏》的两个作品，一个是NDS上原创的即

时战略游戏《伊苏战略版》，另一个是移植在PSP上的动作角色扮演游戏《伊苏6 纳比斯汀的方舟》，这次我们的话题是战争游戏，自然还是将目光集中在《伊苏战略版》身上。



▲伊苏的世界令人神往。

这次Falcom没有坚持一贯《伊苏》系列的特色，而是看中了NDS的触摸功能，大胆启用了即时战略游戏这个系列历史上的新类型。以《伊苏》的世界观作为背景，并加入了《伊苏》系列中的人物作为各国家势力的英雄，还有大量的原创人物分布在世界的各个国家内，每个国家都有着自己的代表人物，首先内容上就让玩家有了无限的期待。但是在发售以后却让在游戏方式上尝试革新的Falcom遭到滑铁卢，游戏的形式很类似于PC版的《帝国时代》，包括农民、采集、建筑等一系列，都让人看到了帝国时代的影子，但是由于NDS的机能有限，并不能满足它的这种需要，导致游戏中首先操作就乱成一团，想选中混在一起单位中的一个时分外费力。游戏的画面偏向于3D化，所以在混战的时候常常就是一堆色彩斑斓的马赛克，让人分不清敌我，在人物的高速移动中还会出现拖屏的现象，诸多的问题让许多伊苏的FANS



▲遭受恶评的《伊苏战略版》。

都不得不远远观望。当一款游戏充分发挥出平台的能力时它会获得成功，但当它企图不现实的超越这种能力时，那么它就离成功越来越远了。但是不管怎么说，这只是Falcom的一款试验性作品，以《伊苏》系列为背景的让玩家眼前一亮，希望它能够吸取教训在今后制作出更适合相关平台的游戏作品。

永无大陆

Neverland也有译做为永无大陆或奈巴兰特，是日本游戏公司IdeaFactory所创作的著名魔幻蓝本，围绕此蓝本IF公司制作出了大量的游戏作品，至今已经达几十部之多，其中更以《新天魔界》、《鬼魂力量》、《新纪幻想》这三个系列最为出名，其中涌现出了西罗、大蛇丸等玩家深深喜爱的武将，而这三个系列也几乎登陆了所有流行游戏平台，还有相关的动漫出现更说明了人们对它的喜爱。PSP平台上也发行了《新天魔界》和《新纪幻想》这两个系列的作品。


▲《新天魔界4》中的人物深入人心。

《新天魔界》是一款以永无大陆为题材的战略游戏，第4代和第5代作品都移植到了PSP上，其中4代是最受玩家喜爱的一作。《新天魔界4》的故事发生在大战时代，最终在魔导世纪10212年，由辛巴室町幕府军统一了整个大陆，并建立了新的辛巴帝国，辛巴也出任了第一代皇帝，整个大陆也有了短暂的和平。

在大地图上游戏更像是标准的回合战略类型，玩家需要用手中的武将治理自己的国家并开拓疆土，发掘各种武将并扩充自己军队的实力。不过在地图上与敌人相遇后就会进入战斗模式，在战



▲巨大的游戏场景。

斗模式中双方的武将和士兵各占一方进行混战，不同的阵型和兵种对战斗都起着至关重要的作用，很多兵种本身也对某些场地有很强的适应性，有的在黑夜来临的时候更会魔性大发而变身，大大加强了自身的战斗力。战斗则会以一种即时对攻的方式展开，战斗途中武将除了可以使用不同的技能，更能够发动华丽的必杀技，这些必杀技除了有攻击的作用，有的还会影响战斗的场地和时间，而那些有名的武将还有自己独特的职业、魔宠和必杀技，这些必杀技的发动还会配以特写动画，让人顿时热血沸腾。


▲热血沸腾的必杀动画。

除了以上这些，游戏中琳琅满目的武器、兵种都值得玩家去搜集，还有隐藏的神器和超强武将等着玩家们去发现。在剧情上按照每个势力分为不同的剧本，而在一开始的剧本中则包含了所有的武将和武器要素，完成后就会出现其他剧本，一开始的剧本也是游戏公司设定的标准结局，由辛巴率领的西罗、大蛇丸等众多名将将会一统大


▲魔幻世界的战斗魅力。

陆并且建立辛巴帝国。游戏完善了的系统和众多名将的同场竞技成就了4代的成功，而游戏中夹杂的动画更是在玩家心中留下了深刻的记忆。

《新天魔界5》的出现也是《新天魔界》系列的一个变革，游戏大胆启用了一个全新的世界，这个世界又包括了天上、地上、地下三个毫不相知的世界，并启用了全新设定的武将，比起前作那波澜壮阔的战争，这作更像是一场场小规模的战斗，必杀技也再没有动画可以欣赏，对这个系列的老玩家而言，这部作品完全没有能吸引人的亮点，虽然说游戏还加入了新的兵种与副将系统，但是也无法再有那无穷的魅力了。PSP版则加入了前几作的主角来挽回人气，并开放了所有的剧本，让玩家不用再按照剧本的顺序进行游戏。

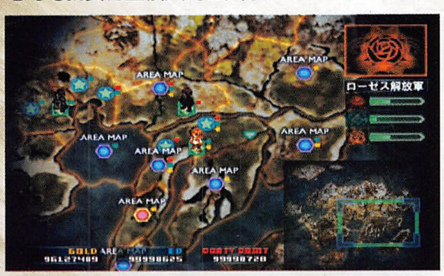

▲人气不足的《新天魔界5》。

作为另一款代表游戏《新纪幻想 圣魔之魂2》在PSP上的表现则更为显眼，为PSP版添加了一些新的元素，新制作了终极的BOSS以及取消了人物的属性限制，添加新的挑战，让这个系列的忠实玩家心甘情愿在PSP上重新感受它的新魅力。



▲博大精深的《新纪幻想 圣魔之魂2》。

游戏主要讲述了在Neverland上的三个势力，以人类为主的帝国军、以魔族为主的皇国军以及各种族和平相处的解放军为了争夺大陆的统治权而展开战斗。在游戏中玩家可以随意在这三个势力间切换完成相关的战役，完成战役的势力就会扩大该势力的影响，从而以这个因素来影响最后的结局。玩家可以根据自己的意愿让帝国军、皇国军或解放军赢得整个大陆的统治权，更可以让三个势力都能和平共存下去，要达到所谓的完美结局可就要花上很大的工夫了。



▲战争所在的魔幻大陆。

游戏庞大的系统则是整个游戏最出色的地方。在战斗方面，人物除了可以使用正常的攻击以外，还可以将几个技能合成为连续技或合成技，甚至几个人一起攻击一个目标，或组成在视觉和实用性上都堪称华丽的合体奥义技。在人物的培养方面则取消了成长限制，让玩家可以自己喜欢的角色练成神一般的人物，而把握人物升级的方向则是能够顺利通关的关键要素之一。在武器方面不但可以对武器进行升级，还可以对一些特定武器进行开发，从而得到一些超强的武器，和武器息息相关的技能在数量上也是非常庞大，由玩家自己决定所装备的技能，使用不同类型的技能也会给这个类型的熟练度进行升级，当熟练度达到一定标准就可以装备更高级的技能。除了前面的系统外，还有搜索、技能合成、人物属性培养等众多因素，让玩家乐在其中，而这些系统却又相互关联，这大概就是新纪幻想的魅力所在了。



▲精细的战斗场面。

作为一款系统复杂的回合制战略游戏，《新纪幻想2》不仅有着其引人入胜的情节，更有那庞大而又值得研究的系统，对喜欢战略游戏的玩家来说,这款游戏值得大家细细去品味。

二战类

第二次世界大战是人类历史上迄今为止进行的规模最大、死伤最为严重、破坏性最强的战争，一共有60个国家和地区被卷入了这场战争，波及人口达到二十亿，占当时地球上总人口的百分之八十，战火更是点燃了欧洲、非洲、亚洲、大洋洲,战争中死亡的人数高达五千五百万，战争的军费开始也达到了惊人的一点三万亿，战争带给世界的经济损失也有四万亿美元之多。

战争以欧洲的德意志和意大利与亚洲的日本为核心的轴心国，以瓜分世界的狂妄想法开始拉开了战争的序幕。当时德国强大的军事与先进的战术席卷了几乎整个欧洲，而意大利和德国在非洲也为了抢夺殖民地而展开了频繁的战争；另一方面日本开始侵占亚洲各国，它强大的舰队也驰骋太平洋之上；德国的希特勒为了完成其野心，依然在没有准备完善的情况下进攻另一个军事大国苏联，导致战争深陷泥潭，亚洲的日本也陷入中国的抗日战争之中，无暇北上对苏联形成包夹之势。日本随后又大胆地进攻美国在珍珠港的军事基地，虽然获得了战斗的胜利，却让美国也加入到了反轴心国的同盟国中，开始出兵援助欧洲各国，而一方深陷苏联的德军也被彻底击败，美国的参战以及苏联保卫战的胜利是二战中重大的转折点，同盟国开始收复失地并最终击败了轴心国，而第二次世界大战也已轴心国的投降画上了沉重的句号。

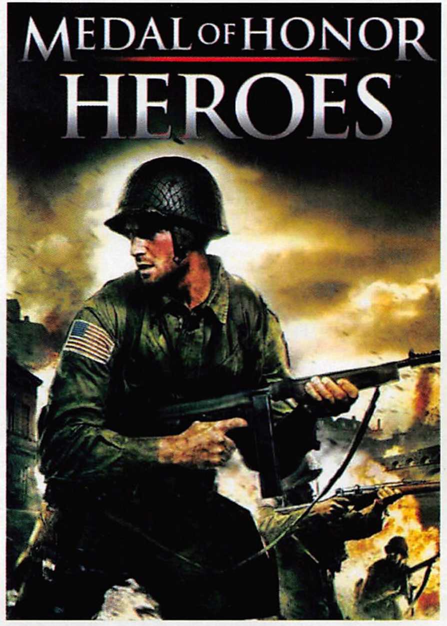

▲二战带给人类难以磨灭的伤痛。

与悲惨相对，第二次世界大战也推动了人类社会文明和科技的飞速发展，在第二次大战后人类迎来了崭新的宇航时代和核时代。第二次世界大战同样给人们留下了难以磨灭的惨痛记忆，同时大量浮现的经典战事和传奇将军等也被现在的军事学家反复研究，更有很多传奇的故事和未解之谜留给后人去探讨，战争所带来的深刻教训更让人类开始追求那长久的和平。

掌机上因为NDS平台多以日本游戏为主，而且面向的玩家群体不

同，所以二战类的游戏几乎没有，而PSP上则汇集了不少当前火热的二战游戏系列，下来我们细细的去品味。

荣誉勋章 英雄



▲《荣誉勋章》已经成为EA全平台游戏中的一款。

这款1999年开始发行的游戏系列，到现在已经作为EA公司的代表作品之一。游戏宏大的战争场面和真实的战斗感受让这款游戏系列得到了玩家们的喜爱。《荣誉勋章 英雄》作为一款专为PSP开发的单独作品并没有让玩家感到失望，针对PSP键位而修改的操作系统易于上手，过场中穿插的黑白影片和战斗中夹杂有敌我的叫喊也让玩家添加了不少真实感，熟悉的游戏界面和背景浮现的战争场面而过关后的勋章评价系统更让人感到这个系列一贯的特色。



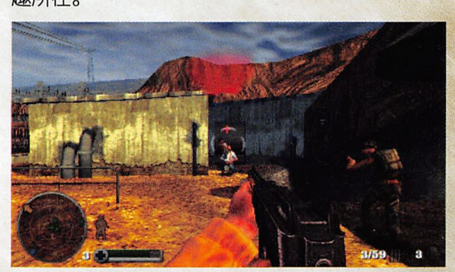
▲游戏中穿插的黑白影片。

游戏以美军在欧洲的战事为主，分为三种不同的难度供玩家选择，将每个大关卡设计为在一个国家地域里面的战斗，每当玩家完成一个国家的战事时就会有新的国家关卡打开。画面和音乐方面都做得中规中矩，没有太多的亮点。战斗时玩家身边也会有同伴跟随，玩家的人物也会配带长枪、手枪和手雷三种装备出战，当然也可以缴获敌人的武器来使用。游戏的重点放在多人游戏方面，在多人游戏的模式上和设置上设计得更加方便快捷，单人游戏中能够得到新的服装等要素，玩家可以在多人游戏中打造独特的造型。但是游戏中单人游戏的关卡内容显得过于单薄，更是出现了不少类似于多人模式中抢旗的关卡，让玩家容易产生疲劳感，而战斗时场景的限制也更像是一场小规模的战斗而不是战争，游戏中可看却不可用的军事载具更让人失望。



▲战役的选择界面。

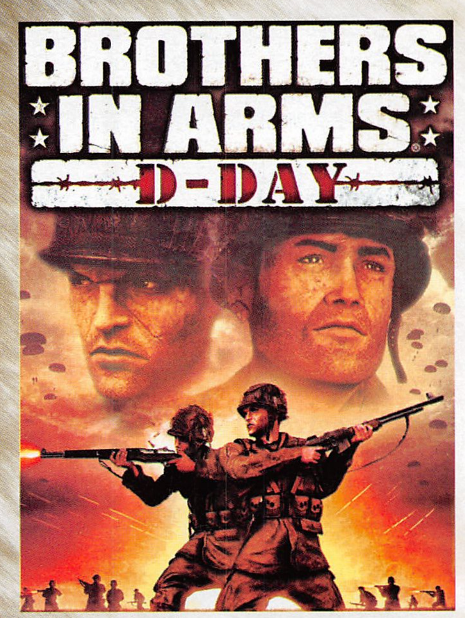
不过总的来说《荣誉勋章 英雄》还是不失水准的一代作品，射击时的手感依然真实，只是瞄准定位依然是游戏机的一个软肋，强化的多人模式让玩家在和朋友的对战中更能体验出游戏的乐趣所在。



▲激烈的战斗实录。

兄弟连 登陆日

《兄弟连》被大家熟知更多是因为大导演斯皮尔伯格所指导的同名电视剧，历史上的《兄弟连》是著名的二战史专家安布罗斯在听取美国101空降师506团E连士兵莱斯特的回忆后，又对该连的



▲著名的《兄弟连》。

幸存者进行了访问，并参照了当时该连士兵的一些书信后书写了《兄弟连》一书，书中真实记录了该连在诺曼底登陆时作为前锋等历史战争事件，其中刻画得英勇无畏的战斗精神和血泪凝结成的情谊更是感动了很多读者的心灵。


▲《兄弟连》在画面上刻画得很细致。

《兄弟连 登陆日》游戏中详细描写了101空降师在诺曼底登陆时的战斗，其中的主角Baker和Hartsock都是来自于101空降师的真实人物，游戏也讲述了两人在诺曼底登陆中的战斗事迹。

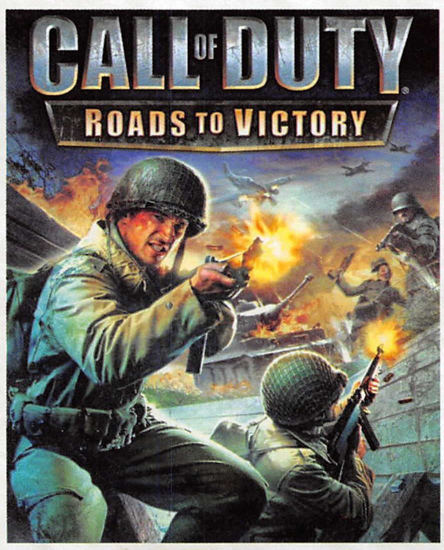
游戏给人最大的印象就是在那刻画细致的画面，远处的草丛和手中的武器都充满了质感，但蹩足的操作让人颇感不爽，虽然游戏可以切换不同的键位设定，却仍难掩其设置不当的丑处，让玩家在战斗和移动中经常手忙脚乱。游戏的音乐则略显沉闷，场景也广阔而人烟稀少，让人打不起什么精神。游戏的设定方面更是有一些匪夷所思的地方，首先人物头上的圆形表示人物的生命值，在真实的战争中难道还能这样直观地看到敌人的生命？远远的就可以看到敌人头上的红圆，而他却还藏到那里傻傻地等你过来；更令人不可思议的是游戏中的生命回复速度会让人想起圣斗士星矢，当敌人被打到奄奄一息的时候你抽空换一下子弹，等换好后你就发现他头上的生命值已经满满的他人在那边胡蹦乱跳起来了，攻击一个敌人必须连续地攻击直至击毙，否则一眨眼的工夫就得眼睁睁地看着生命的红圈再次充满，经历了以上这些不知道还有多少玩家会继续玩下去，这大大破坏了战场上的真实性。

众多问题的出现让这款本应大红大紫的《兄弟连》题材作品一下子沉寂在了游戏浪潮的洪流之中，不禁令很多喜欢射击战争类游戏的PSP玩家扼腕叹息。

使命召唤 胜利之路

终于，EA公司也感到了强大压力——因为没有多少人会想到，Activision公司所制作二战射击类游戏《使命召唤3》在各个平台上都成功地阻击了《荣誉勋章》系列，也代替后者称为最成功的二战射击类游戏。场面的宏大以及战争真实激烈程度的刻画是游戏最大的亮点，游戏中种类繁多的载具和武器也让游戏更加的多样化，而优秀的关卡设计更让游戏变得无可击。

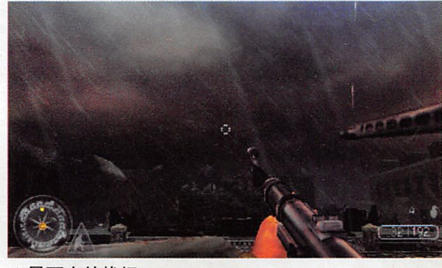
当PSP版《使命召唤 胜利之路》降临在玩家面前的时候真的让人无不感动，厂商的良苦用心在游戏中都完全体现。这款游戏的画面充分地发



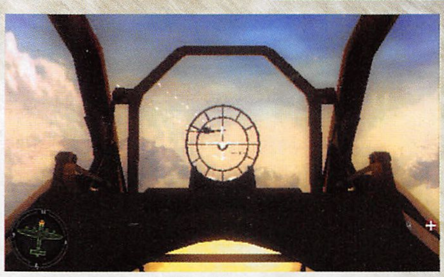
▲二战类的代表游戏《使命召唤》。


▲壮观的激烈的战斗就在眼前。

挥了PSP的机能，无论是场景海载具等都制作精良，华丽的光影和贴图也刻画出天气的不断变化，耳边战争的轰鸣和屏幕的抖动也在不断地提醒玩家这是一场真实的战争。身边的战友也做得活灵活现，不断地谈话、呼喊在战斗中在一旁协助作战，以至于牺牲的时候都让人想冲上去为他报仇。游戏在操作方面和《荣誉勋章》等大部分PSP第一人称射击游戏大致相同，让玩家能够快速上手，另外添加的瞄准辅助功能，让射击游戏也变得更加轻松，玩家不用再整天去和准星“较劲”了。

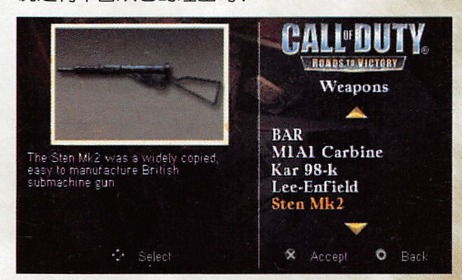

▲暴雨中的战场。

游戏的内容十分丰富，过场介绍中也穿插了黑白电影片断，玩家将分别扮演三个剧本中的美军空降师步兵、加拿大第一军狙击手和英国突击兵，


▲扮演蓝天骑士为轰炸机护航。

每个都是单独的战役，而且服装和手中的武器都会有相应的不同。其次游戏的关卡设计十分巧妙，战斗的过程一气呵成直到通关，关卡之间也毫无重复感，途中不断突发的事件让游戏更加逼真，战斗中还有大量的军事器材与载具武器可供操作，并搭配不同的要素在其中，像用信号弹为炮兵确定目标、在轰炸机上担任蓝天骑士等等，丰富了游戏的内容，也让玩家不会一直处在一种状态。菜单中还有武器博览馆让玩家观看二战时期著名的武器和军事用具，并有电影片断和PSP专用壁纸。

《使命召唤 胜利之路》已经做到了一款优秀第一人称射击游戏所应具备的一切，对于玩家来说还有不喜欢它的理由吗？



▲二战中的著名枪械。

现代战争类

时间的脚步不会停止，战争的足迹依旧蔓延，在接下来的文字中，我们将一同走入真真切切存在于我们身边的“现代战争”，一起感受弥漫的硝烟与和平的可贵。因为现在处于和平年代，所以各游戏厂商也都选用了虚构的世界和战争，而游戏中投入的大量现代武器也让玩家们感受到现代战争科技的飞速进步。


▲更加残酷的现代战争。

大战略

说起战争游戏,我们绝对不能忽视《大战略》系列，这款于1988年MD主机上推出的战略类游戏如今已经走过了近10年的沧桑，它凭借完善的系统、真实的兵器令很多热爱战争题材的玩家为之疯狂，回合制的行动及战斗方式、个体部队经验值等特色也成后来很多战略类游戏的必备系统。



▲PSP版的《大战略》前不久刚刚登场。

在《大战略》的世界中，没有华丽的特效和惹人耳目的虚幻色彩，只有步步为营的谨慎部署以及短兵相接的战火漫天，也许惟独交战时的火爆场面能够让屏幕外的你感到血脉喷张，但整体气氛却依旧严谨得如同教科书一般，那种贴近现实战争的冷静与紧迫应该正是这个系列的真正魅力所在。

之所以没有把《大战略》系列归类到“二战”而是“现代战争”，是因为综观游戏的整个发展过程，虽然“二战”是最初的起源背景，多部作品也以当时的著名战例为主题，但如今的《大战略》已经开始朝着现代化模拟战争游戏典范的方向前进着，历史经典场面的收录、近现代兵器的参战，都让玩家在现今的和平年代也能够置身那个战火纷飞的世界，体会战争带给人类的痛苦，带给世界的改变……



▲火爆的交战场面。

是的，战争是残酷而严肃的，这正是游戏制作人所希望玩家在《大战略》中感受到的东西，从MD到PSP，从家用机到掌机，《大战略》的整体画面始终保持着最原始的战棋风格，只在战斗场面上不断增强，让最真实的战略指挥感觉融入玩家的每一根神经。而每一作片头的那句“不要让悲剧再次重演”也告诫着人们，人类的和平来之不易,请珍惜生命，拒绝战争!

高级战争

相比起《大战略》的严肃，任天堂的《高级战争》系列则要轻松许多，这个轻松指得不是作战而是整体游戏气氛，可爱的人物造型和Q感十足的兵器建模，让你一看就知道这是一款充满乐趣的战略游戏。



▲玩具兵大战一般的《高级战争》。

游戏的故事是虚构的，讲述了地球遭遇黑洞军的攻击，玩家集结自己的同伴和部队与之战斗。比较有意思的是《高级战争》中本身就是游戏里的人物在操纵玩具般的部队，童真的味道非常浓，让你颇有点儿时自己摆玩具来玩耍战斗的感觉。而在兵器方面，游戏中收录了很多真实的现代兵器，并根据当年各国著名作战部队的兵种形象设计了不同的兵器风格，故事本身的特色中也增加了虚幻但不离谱的黑洞兵器，让整体作战过程在紧张而充满乐趣的氛围下进行。自从该系列于GB平台登场以来，游戏始终将缜密的作战计划和巧妙的相生相克作为战斗中最主要的取胜之匙，并把生产制造系统提到了战略的首位，玩家的作战单位数量和种类并非固定，而是可以自己积攒资金不



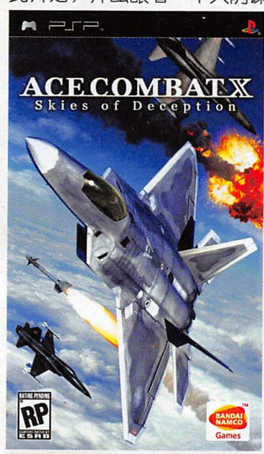
▲各具特色的人物丰富了游戏。

断生产制造，这大大扩展了传统战略游戏的局限性，使得每一场战斗都可以是全新的没有重复，完全靠自己的战术和操作掌握命运。通过占领城市获得金钱、研究新设施制造更强力的武器等不断壮大自己的部队和势力，与同样强劲的敌人展开激烈的对抗吧！

《高级战争》可以说是非常好地诠释了"掌中战争"这个概念，以任天堂多年制作掌机游戏的经验，在战斗节奏和用时的控制上都十分到位，联机对战环节上也制作得毫不马虎，各具特色的角色人设满足了玩家不同口味的审美需求，华丽的个人特技也在左右战场局势的同时为这样一款以现代战争为主要题材的游戏增加了一抹童话的色彩。

皇牌空战

"奥莱利亚联邦共和国是位处奥西亚大陆南半球的一个自然资源丰富之国，而它的邻国莱萨斯民主共和国，在经历了长年的内战后终于停止下来。但谁知，刚刚有了片刻和平的莱萨斯民主共和国竟突然以'报复奥莱利亚联邦共和国对我们的长期以来的榨取'为借口对奥莱利亚发动了突然的侵略战争，毫无防备的奥莱利亚很快就被占领了几乎全部的疆土，人民死伤惨重妻离子散……幸运的是，坐落在奥西亚西南部乡的奥布里基地没有遇难，所属于当地的航空部队'格里菲思'为了保卫祖国重夺和平而决定舍命一战！一切由此开始，并酝酿着一个大阴谋……"



▲最强空战游戏系列。

《皇牌空战 诡计苍空》的故事就这样呈现于玩家面前了。

在战争的历史长河中，新科技的发明总是会被很快利用到军事之中，或者说是战争促进了科技的发展，而飞机就是其中最大的例证之一。1911年9月27日，为争夺领土的意大利和土耳其在交战中首次使用了飞机，从侦察到袭击再到大规模的战争，飞机在接下来的世界大战舞台上成为了绝对的主角，并引领了世界军事的前进潮流，就连远离我们还并不太长时间的"911"事件中，飞机也扮演了最重要的角色……


▲天空的霸者。

而在掌机游戏中，《皇牌空战》绝对可以算得上是飞机类战争作品的佼佼者了，在家用机上就享有盛名的它登陆PSP后也是水准丝毫不减，真实的机体细腻的建模，翱翔在蓝天、海面、平原、山谷、城市以及各种军事基地上，进行火爆刺激的作战任务，同时美丽的风景也会让你感到自己仿佛真的成为了一名飞行员在驾驶飞机一般。游戏的操作针对PSP的按键进行了重新设计，每个转体、俯冲、滑翔都体现出了制作者极高的专业驾驶技术模拟水准，让玩家大呼过瘾。游戏中还加入独特的机体改装机能，玩家可以对机体的"引擎"、"机翼"、"装甲"、"武器"和"座舱"等5部分进行改装，在满足玩家改造欲的同时也大大提高了游戏作品的真实性。

当然，《皇牌空战》中也有着很多演义的成分，故事情节和世界观且不必说，仅各种概念级飞机的形象和能力就足以让人乍舌，当然这也是NAMCO的一贯风格了。

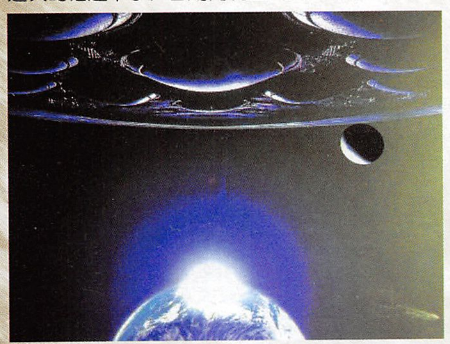

▲精致的画面下展开激烈的空战。

但从掌中的"现代战争"角度来说，《皇牌空战》的意义非同小可，他将空战与现实社会的复杂多变完美结合，让玩家在游戏的世界中领略了空中战役的非凡魅力，感悟到了战争背后的黑暗与惨烈。

现代战争类的游戏仍在继续，它引领着战争游戏的潮流，展现着现代军事的发展，同时也讽刺着当今世界阴暗势力挑逗战争破坏和平的罪恶行径，希望每个人都能在游戏的战火之中，思考到些什么。

科幻战争

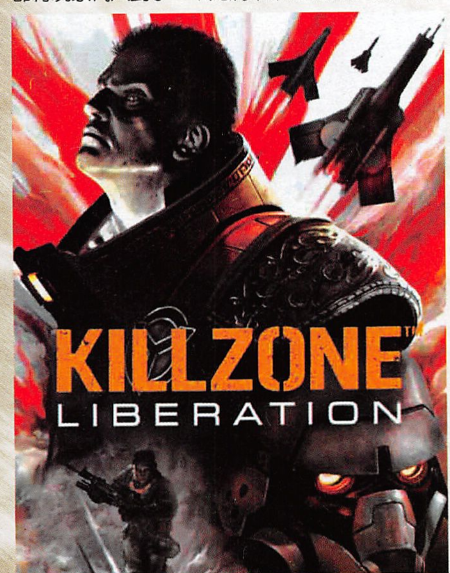
对于战争，人类总是在惧怕的同时幻想着未来的发展和虚幻的情节，在科学幻想的舞台中，宇宙之战、异种入侵、智能兵器都一一呈现在人们面前，而在掌机游戏中，这样的桥段也是制作者和玩家都乐此不疲的,更有形成文化观的《高达》、《星战》系列的存在，当然以上两个系列就不在这次的话题中了，否则再说上几天也说不完了。



▲神秘与未知是人类热衷科幻的原因。

杀戮地带

《杀戮地带》是一款非常正规的科幻类战争作品，从世界观到剧情再到各种各样的超现实兵器，都将玩家代入到了一个充满未来感的战争世界中。



▲独树一帜的《杀戮》气氛。

PSP版的本作在故事背景上基本延续PS2版的设定，以未来太空殖民时代为背景，讲述了由殖民地联合ISA组织对抗企图征服所有殖民地的军国主义激进势力Helghast的星际战争故事。游戏的发生时间设定在PS2版前作事件的两个月后，因为Helghast闪电入侵，使得ISA面临溃败，玩家需要扮演ISA阵营，参与一项秘密行动，为解救人质制止Helghast的阴谋而战。

与PS2版的第一人称射击形式不同，《杀戮地带解放》采用了第三人称俯看视角，但系统的设定毫不马虎，你完全可以把他看做是《杀戮地带》的一款全新作品，画面效果非常细腻，无论场景还是光影效果都当属“掌中”一流，各种火爆的爆炸场面令人仿佛身临其境。



▲第三人称视角精彩依旧。

作为一款势力斗争非常鲜明的游戏作品，本作将“解救”这一战争中最富人情味儿的东西表现得淋漓尽致，关卡中有很多任务都是要求玩家解救人质，把保护生命放在最紧要的位置，而当那些和自己一同奋战的战友倒在你身边时，你也能分明地感受到生命被无情夺走的无奈与痛苦……

《杀戮地带 解放》有着非常丰富的武器系统，作为一款科幻题材作品，游戏中出现了很多大型的兵器和颇具杀伤力的高科技武器，整体的作战环境也完全不同于地球上的普通战役，钢铁建筑的军事基地阴森而不失现代化气息，游戏制作者构架的科幻舞台让所有玩家为之臣服。



▲Helghast军形象特点鲜明。

也许再过上几十年，《杀戮地带》这样的战争故事也不会出现在现实中，但是其将科幻与人性相结合的制作手法，着实让人们感受到，无论幻想到怎样的程度，战争的痛永远至深。

银河战士


▲这就是脱下盔甲的萨姆斯。

古有花木兰，女扮男装替父从军；外有圣女贞德，抗英护国拯救人民……这些都是现实战争史中涌现的巾帼，而在电子游戏当中，如果说起女英雄，我想大家的脑海里一定会马上浮现出这个名字——萨姆斯·艾伦。

是的没错， 她就是任天堂经典动作游戏《银河战士》的主人公，当她第一次摘下头盔，露出金黄的长发柔媚的面容，当她卸下身上的盔甲，亮出曲线分明的完美身材时，相信所有玩家都会在大吃一惊之后兴奋起来，毕竟，能与这样一位貌美的女英雄一同并肩战斗，实在是游戏过程中的一大享受啊！



▲NDS版《银河战士》素质不凡。

NDS版《银河战士》延续了NGC版的第一人称射击类型，3D化的画面令人惊叹。玩家扮演女英雄萨姆斯，前往一个个宇宙空间与黑暗势力的异形生命体展开抗争，是任天堂系游戏中为数不多的科幻题材作品。虽然到目前为止系列只有六部正统作品，但其经典地位丝毫不亚于《马里奥》和《赛尔达传说》等任氏招牌，并且在欧美市场上获得了极高的赞誉及销量反响。在故事和系统方面，《银河战士》也是独树一帜，主人公萨姆斯的全身装备是从拥有高度发达科技的古老文明鸟人族那里得来的特制能量装甲，能够与身体完全融合，是它们把萨姆斯训练成为了宇宙的最强战士，其装甲的右臂上装备了可以发射出能量波的多功能光枪兵器，并且能够喷射导弹类强力追踪型武器。而作为萨姆斯标志性的“球状化”能力也是借助装甲本身的独特性能来变形的，变为球状后，萨姆斯便具备了穿越特殊地形的能力，这还要大大归功于鸟人族的科技实力。如今，这一变身也早已成为了《银河战士》系列中最出名的能力和招牌。



▲科幻的魅力在《银河战士》中完全体现。

《银河战士》在科幻战争游戏中的魅力除了体现在故事与装备外，最大的亮点还是在于整体世界观的设定。在著名游戏制作人横井军平刻画的宇宙世界中，萨姆斯是银河联邦总局派出的最强战士，其任务是消灭宇宙海盗和异类生命体，维护银河系的和平。各色的宇宙战士是玩家们津津乐道的话题，大量行色各异的异形敌人也充分满足了科幻迷们对于未知领域的追求。登陆NDS平台的本作还专门对应多人联机，和朋友们一起在宇宙舞台中展开激烈的对抗也真是相当的刺激有趣。

用科学的思想带动幻想的翅膀，《银河战士》总会飞翔在科幻战争的最高峰，它用非凡的制作实力和匠心独具的背景设计，不断带给所有喜欢科幻作品的玩家新的惊喜与满足。

当我们追溯着历史的发展，一一探寻了NDS和PSP这两个平台中最具代表性的几款“掌中战争”作品后，不知您的心情是否也和笔者一样，对于战争的概念和战争的意义有了新的理解和认识，对于游戏制作者的天马行空有更深的了解和感受。

当然，无论是影片还是游戏，战争题材的作品永远在火爆刺激的背后提醒着和平年代的我们:人类社会虽在飞速地发展，但是和平却是那永恒的目标!

Dark_Alex 3.30 OE-A'/3.40 OE-A 详细刷机流程

文：小白

和3.10相比，3.30固件的变化不是很大。从表面来看，一是继续改进PS模拟器的模拟度，二是视频方面支持了720 x 480分辨率。显然目前PSP破解界当红黑客DA对3.30还是很“有爱”的，于是在官方3.30发布不久，DA就推出了自定义固件3.30 OE-A。

接下来的事情非常搞笑，就在3.30 OE-A发布没几天，SCE韩国PSP官方网站上悄悄地发布了3.40固件升级程序。人们惊讶SCE的速度也太快了，有不少玩家对韩国网站有所质疑，觉得这是“幻觉”。但是有人通过PSP本身的网络固件升级功能测试得知，3.40固件真的推出了。然后日本和北美的PSP官方网站都提供了3.40固件的下载服务。

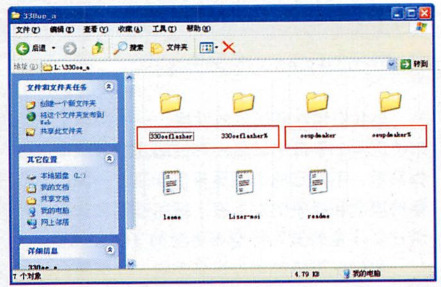
正在大家查找3.40的新功能的时候，DA在其个人网站上直接放上了3.40 OE-A，顺便还发布了3.30 OE-A的升级程序……本人不是对这么快的破解速度幸灾乐祸，其实这种情况在PSP破解历史上已经不是第一次了。有些玩家兴奋不已，而大部分玩家已经“适应”了PSP的破解速度，面对不停地“刷机”显得很冷静。

下面是3.30 OE-A'和3.40 OE-A的刷写方式。由于这两个版本区别不大，本人认为刷写哪个都可以。

3.30 OE-A'的刷写流程

1、解压缩刷写程序

将下载的刷写程序33oe_a.rar解压缩，获得如下4个文件夹和3个说明文件。



2、拷贝oeupdatemaker的位置

使用1.5系统的用户把oeupdatemaker和oeupdatemaker%文件夹拷贝到PSP/GAME中；使用2.71 SE或者3.XX OE的用户将oeupdatemaker和oeupdatemaker%拷贝到PSP/GAME150文件夹中。

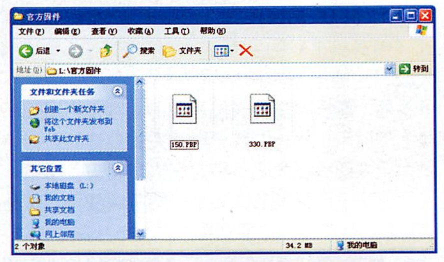
3、准备SONY官方固件文件

下载获得PSP的官方固件：1.50和3.30版本。将这两个固件分别改名为150.PBP和3.30.PBP，然后将它们拷贝到oeupdatemaker文件夹中。

下载地址：

3.30固件：http://dl.qj.net/dl.php?fid=13367

1.50固件：http://dl.qj.net/dl.php?fid=163



4、在PSP中运行oeupdatemaker程序

运行oeupdatemaker后，等待一段时间自动生成DATA.DXAR文件。几分钟后生成DATA.DXAR完成，PSP自动重启。为了保证文件的正确性，可以检查此文件的效验码是否正确：

CRC32：A0723B56

MD5:DEBFC0488D088C384021231814514DA9

SHA1:7AB9A6928BD08E26F9BEB18C3A2314AD0C745964

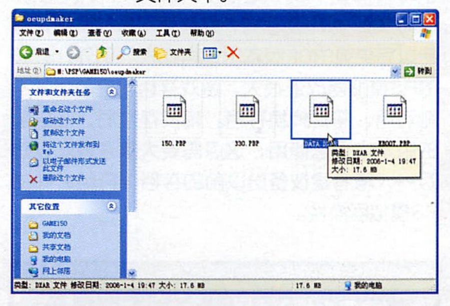


5、拷贝330oeflasher的位置

将第1步解压缩获得的330oeflasher和330oeflasher%文件夹拷贝到PSP/GAME中（1.5系统PSP）；或者拷贝330oeflasher和330oeflasher%文件夹到PSP/GAME150中（2.71 SE或者3.XX OE系统）。

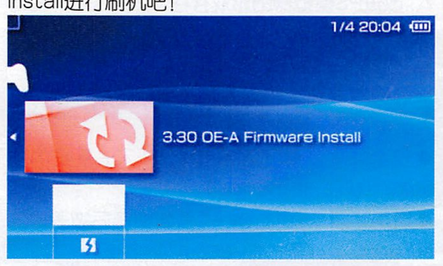
6、拷贝DATA.DXAR文件

将第4步生成的DATA.DXAR文件拷贝到330oeflasher文件夹中。



7、运行3.30 OE-A Firmware Install进行刷机

在PSP上，运行3.30 OE-A Firmware Install进行刷机吧！



注意！刷机前保证PSP电量在75%以上，并且连上充电器，保证刷写过程中不会断电！如果电量不足75%，可以在连接充电器的情况下，进入3.30 OE-A Firmware Install程序时，按住△键和L键跳过电池检测步骤。

8、刷写完成

进入刷写界面，和以前的自定义固件相同，



出现协议声明。这时按×键开始刷写；按R键退出刷写。几分钟后完成刷写，重启PSP，查看固件版本成功刷写为3.30 OE-A。

9、删除刷写程序

刷写成功后，删除PSP记忆棒中的oeupdatemaker、oeupdatemaker%、330oeflasher、330oeflasher%四个文件夹，因为它们已经没用了。这就是详细的刷写流程，其实直接利用他人制作好的刷写程序更加方便，也就是所谓的傻瓜版刷写程序。使用傻瓜版省去了很多步骤，操作方便。强烈推荐！

使用3.30 OE-A傻瓜版完全刷机教程

1、下载傻瓜版刷机程序

获得傻瓜版刷机程序的网站有很多，比如笔者朋友的网站上就有这个程序（下载地址是http://img.yyjoy.com/soft/psp/3_30OE-A_Full.rar）。下载的文件后解压缩获得oeupdmaker和oeupdmaker%，将这两个文件夹拷贝到PSP/GAME（1.5版PSP），或者拷贝到PSP/GAME150（2.71 SE或者3.XX OE系统），开始刷机。

2、运行刷机程序

在PSP中运行3.30 OE-A Firmware Install进行刷写固件。

3、刷写完成

进入程序后，在声明中按×键开始刷写固件，按R键退出。刷写完成按×键关闭PSP，开机后查看固件刷写成功。

3.30 OE-A的更新内容

1.从3.10固件升级到3.30

①强化PLAYSTATION Network游戏模拟机能。

※设置中追加了[光碟读取速度]项目

②[RSS频道]可以支持项目的缩略图显示。

③选择记忆棒的“VIDEO”后，可以支持影像的缩略图显示。

F支持新的视频格式。

※MPEG-4 AVC(H.264)影像，Mani Profile (AVC CABAC)的分辨率支持如下：

720 x 480／352 x 480／480 x 272

※部分视频可能会因为编码限制而无法正常播放

2.修正了3.10 OE恢复待机后，可能出现的不稳

定的bug；
3.调整了一项保护内容，防止固件系统读取高版本的固件模块。
警告：popsloader（随意调节不同固件版本中模拟器的程序）将无法在3.30OE上使用，Dark_Alex表示最近正在制作新的版本，能够支持3.30OE、3.10OE，或许也能够支持3.03OE。

使用3.30 OE-A傻瓜版完全刷机教程

3.30 OE-A存在一些bug，所以升级到3.30 OE-A'（A'代表的是A2）是完全有必要的。下面是升级方式。注意！刷写3.30 OE-A'必须在3.30 OE-A系统下，其他系统不要刷写。否则会导致无法开机（能够进入恢复模式）。

1、下载升级文件

首先到这里下载升级文件。（下载地址：http://exophase.com/files/psp/330_oea2update.rar）

2、拷贝到PSP中

将升级文件解压缩，拷贝到PSP/GAME150文件夹中。



3、刷写升级程序

运行程序，几秒钟后完成升级。



3.30 OE-A到3.30 OE-A'的改进

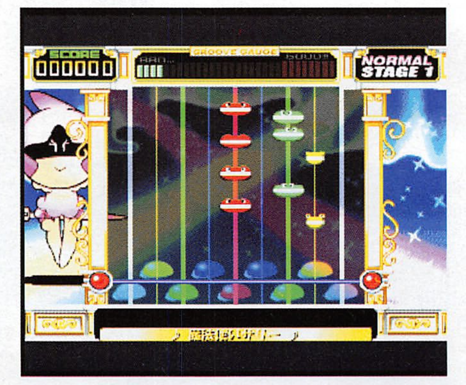
◆安全补丁：修正了一个3.00 OE系统中的bug。
◆增加了自从3.03 OE-C重新实施后被丢掉的autboot。

3.40 OE-A的刷写方式

3.40 OE-A的刷写方式完全可以参考前面3.30 OE-A的刷写教程，所以就不再详细叙述了。由于3.40 OE-A的改进很小，嫌麻烦的人可以将3.30 OE-A升级为A2，继续使用3.30系统，等待以后更强的OE版本出现再刷机。另外，3.40的PS模拟器改进很大，游戏存档和之前版本不能通用，需要转换存档。转换存档后，在之前的版本中无法使用，这点需要大家注意。以防万一，笔者建议备份以前的存档，再用3.40的PS模拟器换换。

3.30 OE-A到3.40 OE-A的改进

◆升级3.30固件版本到3.40；
1、强化PLAYSTATION Network游戏模拟机能。
2、改进PS模拟器的游戏存档，PSP和PS3都可以使用。
3、删除了“版权管理”选项。
※选择需要确认咨询的游戏图标后按△键，进入选单选择“资讯”。
◆安全补丁：修正了一个3.00 OE系统中的bug。（同3.30 OE-A'）
◆增加了自从3.03 OE-C重新实施后被丢掉的autboot.。（同3.30 OE-A'）
◆强化了刷机程序：刷机程序会自动生成flash1文件夹，并且会检查dxar文件是否符合当前的升级，因此不再会有因误用其他DATA.DXAR刷机导致PSP变砖。



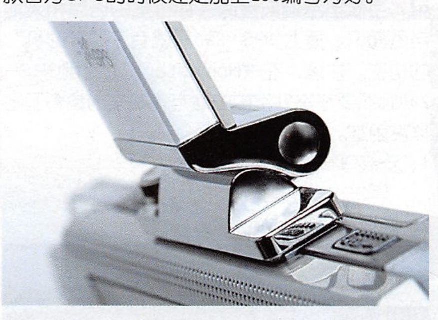
许志文 上次在边角栏看到的掌机群，想加进入可一直没回应，真郁闷。
读者资料 男，20，福建省三明市梅列区丁香新村83幢301，365000

文：Yyjoy评测组 PIX

制造一次惬意的旅行
——GPS-290使用评测

前言

目前，在国内PSP玩家当中有两个USB设备最普及。一个是前几期做过详细评测的PSP摄像头，另一个就是GPS-290了。GPS-290是SCE推出的专门对应PSP使用GPS设备（注1），290是它的编号。由于PSP上能够利用其他GPS设备（注2），为了避免发生混乱，所以我们称呼这款官方GPS的时候还是加上290编号为好。



注1：GPS，全称为Global Positioning System，即全球定位系统。20世纪70年代由美国陆海空组建，由覆盖全球的24颗卫星组成的卫星系统，空间布置位置能够保证任意时刻、地球任意位置都能够同时检测到4颗卫星。美国军方建立GPS系统的目的是情报收集、核爆检测和应急通讯等等军事目的。随着冷战的结束和全球经济的蓬勃发展，美国政府宣布2000年后，在保证美国国家安全不受到威胁的情况下，大幅开放了GPS民用权限。这样GPS市场有了可观的发展前景。

注2：在PSP上使用其他型号的USB设备，通常使用DIY GPS连接线的方式，然后使用线连接其他GPS在PSP上使用。非官方的GPS要用非官方的程序来观察地图或者定位。

GPS-290的性能参数

受信周波数	1575.42Mhz(L1带、C/A编码)
受信方式	20频道
受信感度	
追尾	-153dBm
补足	-140dBm
测位更新时间	约1秒
测位精度	5m(2DRMS、-130dBm)
外形	约45×41×17毫米
重量	约16g
内含物	GPS-290×1，专用收纳盒×1

这个参数列表中包含了很多专业术语，比如受信周波数、测位精度。这里就不讲述这些名词的含义了，因为涉及到了很多专业的东西，没有接触过通信和定位技术的玩家是很难理解这些东西的。其实，这些数据可以完全无视，掌握GPS-290的应用技巧就可以了。

产品外观

按照惯例还是要从产品外观说起。这个GPS-

290有多种途径购买，比如PSP的《Maplus》这个软件就自带了GPS-290，有些类似《随意拍》带摄像头这种方式。可惜的是，《Maplus》在国内很难买到，所以还是直接购买GPS-290吧！GPS-290被装在一个能够拆散的塑料盒中，这就是它的包装。外观就是这样，透明的塑料盒，可以看到里面的GPS-290。打开后，里面除了GPS-290，还有一个收纳盒，这个盒子的材料和摄像头收纳盒一样，采用结实的半透明硬塑料，我个人非常喜欢这种收纳盒。产品外观别的方面就没什么可说的了。



GPS-290的使用评测

这款PSP的GPS周边对应了几个东西，就是说它能在这些软件上使用：Maplus（地图软件）、Homestar（观星软件）、MapThis!（地图软件）、《合金装备ops》（游戏）、《大众高尔夫P》（游戏）。注意，《大众高尔夫P》不是PSP首发的那个版本，而是后来发行的对应GPS版。由于篇幅的问题，我们主要测试《Homestar》和《MapThis!》这两款充分利用GPS的软件。

使用设备：
PSP 3.30 OE-A'系统
GPS-290

Maplus

Maplus是2006年12月在日本推出的PSP使用的GPS软件。这套商品中有一个GPS-290接收器，和一张装有Maplus软件的UMD光盘。这两个东西作为套装推出，这样使用Maplus就能够把PSP变成一个移动地图导航设备。Maplus中收录了日本全国所有的道路地图和各种主要设施，通过软件能够搜索行车路线或者指定位置后让软件进行导航。通过无线功能，还能够对软件进行功能扩展升级服务。软件的功能就是这样，遗憾的是软件中只有日本地图，所以我们国内玩家只能无视它了。

Homestar

《Homestar》是SEGA公司推出的软件，这个名字来自“Homestar星空投影机”。这个“Homestar星空投影机”可不是软件，而是一个真正的投影机，它的作用就是星空投影了。Homestar投影机的用法是放在屋子中向上投影，在天花板和墙壁上投射出美丽的星空。PSP上的这款《Homestar》的作用有些类似“星空投影机”。你要问PSP没有投影功能啊？是的，不要忘了PSP可以利用屏幕显示星空。



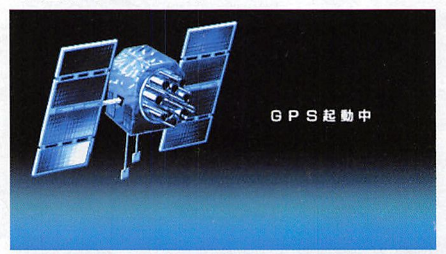
GPS-290在《Homestar》中的使用方式

《Homestar》不用GPS-290也能够正常使用，当做星空词典查阅各种行星的信息和天地自然知识。插上GPS-290后就有了“投影机”的功能。注意，在《Homestar》上使用GPS-290必须要在室外空旷的地方，在室内搜索卫星非常困难。

1、安装GPS设备

将GPS-290插到PSP上。

2、运行《Homestar》



插上GPS-290后，进入《Homestar》会显示“GPS启动中”。

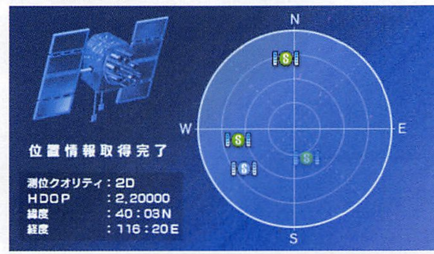
侯立志 我们任天教必将取得胜利，SONY教及其它教都是邪教。
读者资料 男，18，福建省南平市延平区进步路28号楼702，353000

3、进入GPS模式



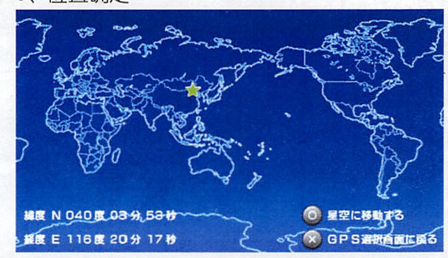
没有GPS的话，这个选项是不会出现的。当然，软件中的其他内容同样可以使用。

4、搜索卫星



开始搜索卫星，找到后在雷达中显示出来，"S"字样就是卫星。绿色代表确定的人造卫星，确实卫星时间大概2、3分钟。左侧为使用者所在的位置数据。

5、位置确定



图中"绿色五角星"就是笔者，确切地说是我所在的位置。

6、观赏星空



美丽的星空出现在PSP的屏幕上。4月25日夜晚很晴朗，笔者在小公园中手持PSP观察"两个星空"。

使用摇杆移动到星星上，可以显示它们的数据。这个软件中包括上万颗星星的详细数据，可以学习到很多星体的知识。根据不同时刻在PSP上观察它们，真的能够弥补阴天的遗憾啊！



■ MapThis！

《MapThis！》是一款自制软件，能够对应不同的GPS设备，也能够对应PSP GPS-290。《MapThis！》目前还有不少bug，也有不稳定的现象。不过作者一直在更新版本，所以这款软件越来越好用，并且具有非常大的潜力。作者称软件收GPL条款保护，只能用于教育用途，软件作者不对使用《MapThis！》引起的触犯法律行为负责。

一、Mapthis的使用方式

由于《MapThis！》的版本有很多，所以一定要选择对应GPS-290的软件版本下载。将软件解压缩，拷贝到PSP/GAME330文件夹中（笔者使用3.30 OE-A'系统，《Mapthis!》为0.4.97中文版），这样《MapThis！》就能够在PSP上运行了，是不是非常简单？

注意，现在的《MapThis！》中并没有地图，所以不要着急运行软件，先来获得地图吧！

二、下载地图的两种方式

下载地图的方式有两种：在网上下载他人做好的地图；通过软件下载适合自己的地图。前者的优点是方便，找到自己需要的地图下载下来就可以放到《MapThis！》中使用了。缺点是必须找到适合自己的地图，比如说本人目前身处北京，网上对应《MapThis！》的北京市地图很好找，如果需要河北沧州（本人老家）的地图，就不一定非常好找了。那么通过软件下载地图的方式就没有这个问题，通过地图下载软件MapsDownload下载所需的地图，然后在《MapThis！》中使用即可。操作过程虽然复

杂些，但是不会为了找地图而烦恼。

推荐使用MapsDownload软件下载51ditu的地图，这个版本的地图信息比较全面，并且定位比较准。而Google地图就要差一些了。

三、通过MapsDownload下载地图

1、安装Microsoft.NET Framework 2.0

运行《MapThis！》需要.NET Framework 2.0的支持，所以需要先把它安装好。

2、运行MapsDownload

运行MapsDownload后，中国地图就出现在我们眼前。从软件中间的大地图窗口左上角选择缩略显示，分为：全国、省、城市、区/镇、街道。不同的等级对应地图的缩略情况，比如选择全国显示的是整个中国地图，选择省显示各省的情况，等等。左侧能够来动的竖条对应地图的放大缩小，点击上方的十字箭头移动地图，也可以用鼠标拉动地图。



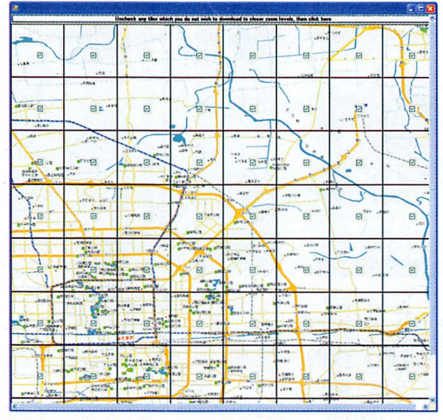
3、预览地图

好了，选择所要下载的地区地图，按左上方的“预览1x”和“预览2x”在窗口中查看预览图。预览地图的作用不是看地图，而是查看文件信息。在预览图窗口上方，显示出了文件情况。比如保存北京地图需要21844个文件，占用127兆硬盘空间。当然这是理论数值，实际上的地图文件不会这么大。

4、下载地图

点击左侧设置栏中的“高级”按钮，然后进行设置。“最小层”是指地图的精细程度，选择1和0都可以。地图上方的“设置目录”是地图保存位置。设置完成后，按“下载文件”出现一个非常大的地图窗口。在这个窗口中，使用几个方块将地图分开，每个方块上有一个选框，这是说可以取消不需要的地区，缩减地图文件，节省地图占用的空间。然后点击上方的额“Uncheck any tiles which you do not wish to download to closer zoom levels,then click here”开始下载地图。

漫长的等待，下载21844个文件大概要用40分钟。下载完成后软件会给出提示。





四、POI的制作方式

1、制定POI内容

POI指的是位置，比如电影院、银行、机场等建筑位置。设置好后，在GPS中可以查看这些

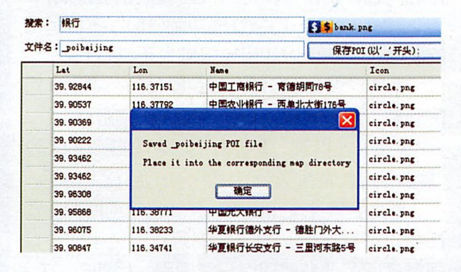


汤磊 我们快要学业水平测试了，这可是高考入场券，希望大家在愉乐同时注意学习。
读者资料 男，18，南京市雨花台中学高二八班，210012

建筑的位置。搜索项目，然后选择项目的图标。比如搜索银行，然后选择BANK图标。

2、保存POI内容

选择保存，保存的文件名称必须要用英文，并且名称前面要加下划线“_”。将POI文件放到地图文件夹中，准备拷入《MapThis!》软件使用。



五、使用《MapThis!》进行定位

1、拷贝地图

将前面制作好的地图文件夹按照“_xxxx”的形式命名，然后拷贝到《MapThis!》软件文件夹中。

2、连接GPS-290

将GPS-290插到PSP上。

3、运行《MapThis!》

在PSP上运行《MapThis!》，进入后自动监测GPS-290。

4、出现地图界面



选择地图文件后，出现地图。按Start键打开菜单。按×键选择，按Select键返回上一级目录，在地图选择窗口按Select键退出软件。

这个菜单从上到下，从左到右的图标功能为：添加位置、查找位置、地址查找、地址反向查找、从文件读取GPS、设置CPU频率、隐藏面板、截取屏幕、显示GPS信息、重置行程数据、帮助、设置。

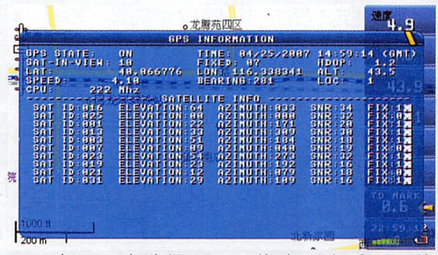
软件的操作方式在“帮助”中查看，卫星情况在GPS信息中查看。

5、使用GPS功能



在地图界面按○键开启GPS功能。稍等片刻就能连接到卫星，地图上蓝色十字变为红色箭头表示连接成功，并且将自己的位置准确定位在地图上。

6、查看卫星状态

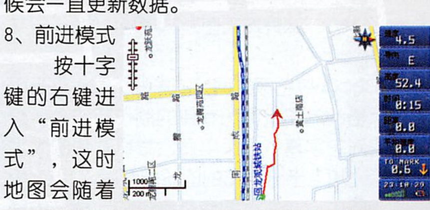


在界面中选择“卫星信息”查看卫星状态。笔者最多找到10颗卫星，确认了7颗。

7、定点功能

选择目的地，右侧显示各种信息，向目的地前进的时候会一直更新数据。

8、前进模式



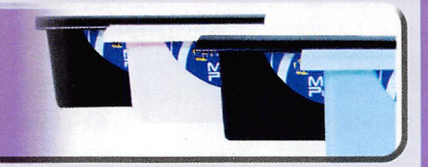
按十字键的右键进入“前进模式”，这时地图会随着GPS的前进位置变化，地图上的用户位置始终向前。图中红线是标出的行进路线。

9、其他功能

这个软件的功能和信息非常多，由于篇幅问题，只能介绍到这里了。

这些功能中显示“POI位置”功能非常实用，在制作地图的时候我们介绍了位置的制作方法。进入《MapThis!》后，选择“查找位置”找这些地点，比如银行、电影院等等。

M3专栏



G6/M3影视快车

五一长假期间，出门旅游或者在家修炼游戏技能之余，亦可以通过携带电影来打发时间和调剂心情。如果您也是一名掌机爱好者并且拥有NDS和G6/M3，那么不妨试一试在NDS掌机上观看一些影片来放松一下，GBalpha影音魔力盒提供的新DSM格式的影片一定不会让你失望。GBalpha在3月份和4月份的影视更新内容以经典动画和长篇动画为主，一方面，用经典的长篇作品大规模更新和充实NDS、GBA影视库资源，另一方面，也为7月暑期的来临，能够提供更多的最新热门动画下载服务留有充足的准备时间。可以说，6月和7月，将是DSM视频标准推广的普及月。其中4月底提供的《苍穹之战神》（又译：苍穹的法芙娜）算是较新的动画，且提供了国语配音和日文原声两种方案供下载，喜欢平井久司人设的漫迷一定不能错过。对于五月份的动画影视更新，GBalpha影音魔力盒计划如下：

《遥远时空八叶抄》TV版+OVA版（国语配音+日语原声）

《犬夜叉》TV版+特别版（国语配音）和犬夜叉剧场版（全四部，日语原声）

《兽王星》TV版全11话（日语原声）

《MADLAX异域天使》TV版全26话（日文原声）

GBalpha综合服务网站的影视下载一直采用十分严格的制作流程和专业的制作方法，所有影片的对白字幕依旧采用适合掌机观看的大字体显示，加上十分罕见的国语配音版本和TV版中删节的内容，使得即使是看过的动画，也完全值得再重温经典之作一次。

电影卡软件速递

G6/M3配套的游戏转换工具发布新软件，M3 Game Manager最新版本为V32C，G6 U-DISK Manager最新版本为4.7C，主要改进如下：

解决“0988-家庭教师HITMAN REBORN!”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

解决“0990-马里奥赛车DS(韩)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

解决“0991-口袋妖怪冲刺(韩)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

解决“0992-口袋力量职棒(韩)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

更新“一指通”智能库，1039之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。

截止到软件发布日期，1039号之前所有游戏都可以正常运行，且之后的游戏通过手动设置强制读取选项亦都可以正常使用。目前SLOT-2的G6/M3产品NDS游戏兼容性基本没有出现重大兼容性问题，产品兼容性趋于稳定。截稿前G6DS Real的相关软件下载内容还没有开放。

电影卡前沿消息

电影卡多媒体扩展的电子书部分将增加新功能——更多的字体选择方案。据笔者了解，官方为电子书加入了字体为楷体、宋体、行书等多种字形供选择，还可以选择11×11，12×12，16×16和24×24不同点阵大小的文字，让电子书辅助功能设置更为充实。关于多媒体影像部分的性能提升问题，GBalpha官方并没有给出明确的更新时间，估计是忙于G6DS Real和M3DS Real的后期开发工作而暂时延缓了多媒体功能相关的更新。希望在新品推出后，能够看到电影播放器、金手指等更多功能的完善和加入NDS游戏即时存档这样革命性的新功能。



SC专栏



SCDS ONE内核V2.0新加入功能介绍

近日官方论坛公开了SCDS ONE2.0内核将会新增的一些功能，目前帖子仍在不断更新中，感兴趣的朋友不妨关注一下，地址是：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=12802&extra=page%3D1

以下是原帖内容：

目前已收集了不少建议。当然意见不可能全部被采纳，我们从中收集了一些意见。而在未正式发布前，都有可能有新变动。目前论坛已有部分网友拿到测试版内核进行测试。

●金手指加入，支持游戏中热键L+R+START+上呼出金手指界面从中筛选您想要开启的某项金手指功能。防止某些游戏使用金手指后出现死机现象，追加全关全开热键，L+R+START+左（开），L+R+START+右（关）。

●即时攻略，支持游戏中热键L+R+START+下呼出攻略查看。

●游戏列表支持双模式显示热键切换L+A（可让列表模式显示在上屏避免误操作，也可还原默认下屏）。

●增加设置SC为浏览器功能需要SCCF，SCSD，SCL支持。无需破解版浏览器。

●引导SLOT2端GBA卡增加热键L+B。

●允许联动修正，支持GBA游戏存档联动。

●NDSL亮度调节bug修正。

●屏蔽开机进入时下屏报错信息。

●增加日期温度显示在下屏右下角。

●双显模式（开放其中一个模式支持皮肤DIY包括上下屏，图标等等。）

●增加GBA联动时是否允许GBA游戏载入到Slot2端。（GBA游戏放在DSone上允许载入到slot2端sc卡上只限可以玩GBA游戏的SC卡GBA游戏只能用clean rom可以不转换。Slot2端支持不用插闪存玩GBA游戏，如果是SC MINI的话可以直接支持存档因为SC mini有电池存档可以寄存在电池内）。

●追加3行4列（仿PDA显示方式）下屏幕仍然可显示属性窗口，此显示方式速度明显比默认快很多。

非官方ndsinfo.dat(繁中)文件下载

SC官网论坛网友bigjohn放出了最新的ndsinfo.dat文件，帖子也是在不断更新，地址是：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=12814&extra=page%3D1。论坛需要注册才能下载附件。

官方论坛问答选登

问：1、开机时下屏快速闪过的错误信息什么的是正常的么?

2、下载的Cleanroom九成用附带的转换软件输出过都是白屏，不转换反而正常。TF卡是Kingston1G日产，是正常的么?什么样的游戏才需要转换?

3、日版动物之森，常识力检定，健康应援菜谱（Save都是2M）转换与否全部白屏，会是什么原因阿? SD卡速度是4x。

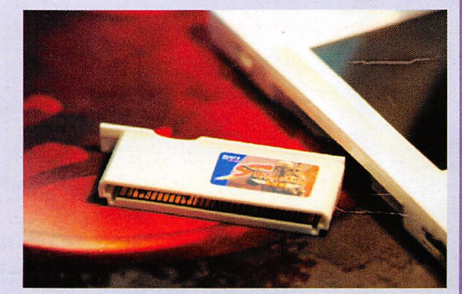
4、日本市贩的MicroSD能不能和SCDS（one）配合使用?例如“BUFFALO”的2G高速microSD（6MB/s）

答：1、正常，下版内核会把这图给换掉。

2、肯定是没转换好，或是设置有问题，还有可能您的软件下错了。需要现在dsone专用的2.58，金士顿日产的话把读取速度设置为30x 吧。

3、你的卡速度设置有问题，用内核的自动检查闪存速度。程序会自动给你设置最佳的读卡速度。

4、既然人在日本那好解决，买金士顿日产的吧，或PNY日产。这样你的卡性能可全发挥了。



EZ专栏

EZ 3 in 1卡兼容各大主流烧录卡

EZ在发售3in1扩展卡后不久就公开了其操作源代码，以供第三方开发者编写在其他SLOT1卡带上使用3in1卡的应用程序。现在，这种第三方应用程序已经出现，并让3in1卡成功兼容目前的主流烧录卡。以下是官方的介绍节选：

为了让更多的玩家能够体验真正领略NDS以及NDSL所带来的掌上风暴的魅力。EZ三合一扩展卡在五一黄金周到来之际，特为国内玩家带来两大好消息。

一、EZ三合一扩展卡第三方新版软件放出，全面兼容目前主流SLOT-1烧录卡。如EZ5、R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card、DS Fire Linker、AK+等等，均能够与EZ三合一扩展卡搭配实现：完美运行所有GBA游戏、支持NDS游戏与GBA游戏联动；支持无线浏览器Wi-Fi上 网；支持NDS游戏震动功能。

二、新款产品上市，有针对目前处于主流地位的水晶白NDSL主机推出了时尚防尘卡大小的白色三合一扩展卡；还有针对老玩家手中的NDS所推出的经典GBA卡带造型的新款产品。全面照顾玩家的各方面需求，力求尽善尽美。



EZ三合一扩展卡产品特点：

●兼容EZ5、R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card、DS Fire Linker、AK+等主流SLOT-1烧录卡。

●相当于256M容量的GBA烧录卡，轻松支持所有GBA游戏（2800款以上）。

●NorFlash闪存芯片，流畅任何GBA游戏，绝无拖慢。

●硬件存档全面支持各种存档格式，《最终幻想战略版A》《口袋妖怪》等完美支持。

●芯片拟真系统，独家支持《口袋妖怪 钻石珍珠》联动。

●支持触摸手写输入，浏览网页轻松自如。

●支持UTF-8编码简体中文及繁体中文网页浏览。

●互联网浏览功能对应802.11b无线网络，全国大中城市均有分布热点。

●128Mb高速缓存，两倍官方内存扩展卡芯片容量。

●内置力回馈震动感应电机，震感强劲有力。

●独创三级震动可调机能，为玩家准备最佳游戏体验。

●完美对应美版《应援团》、《银河战士 猎人》等超级大作。

●支持API开放，令更多自制软件也能对应震动机能。

EZ5官方软件更新

官方近日对EZ5的软件有过两次更新，具体内容如下：

4月26日更新

修正多次保存系统设置后覆盖存档信息的错误。

4月24日更新

1. 更改存档模式，当一直玩同一个游戏的时候不对存档芯片做备份/写入操作，换游戏玩的时候，自动从存档芯片中备份之前游戏的存档到MicroSD卡，然后从MicroSD卡写入新游戏存档到存档芯片。

2. 增加手动备份当前存档芯片中的存档到MicroSD卡的热键，L+SELECT。

3. 增加亮度调节功能热键， 在EZ5主界面按L+方向键上增加亮度，L+方向键下降低亮度。

4. 修改文件容量显示为MB/KB缩写。

5. EZ 3in1卡性能改进： 支持口袋妖怪联动。

6. 系统菜单新增内置混合模式功能。



钱正义	一千多日元玩掌机，自己竟然没感觉，无限郁闷中。
读者资料	男，15，江苏省太仓市沙溪镇乐生园小区二幢104，215421

AK专栏

问：AK+fat32状态下，有些游戏不能玩。玩DS有几个月了，之前玩的游戏都很完美，包括像废墟，FF3之类的都很好。不过这两天在玩三国无双，和三国志大战DS时，有问题出现：无双是出现厂商标志后黑屏。三国志大战是在进入后，有点选的画面，点了之后就不动了。希望有高手可以给予解答，谢谢。

答：请更新最新的savelist.bin。楼主的tf卡是什么牌子的？请选择合适的速度。使用fat而不是fat32来格式化tf卡。



问：关于在FAT文件格式下使用AKFS存档问题。先前在AKFS文件格式下玩的游戏存档不知道为什么不能直接在FAT文件格式下使用，游戏ROM运行正常，原先的游戏存档也考了进去，但就是无法运行，望解答！

答：1、保持文件名的匹配。

2、备份存档之前，先开机进入菜单一次，一面自动备份覆盖了你新拷贝进去的存档。



Acekard专区网友好文选登

我眼中的AK

我来的时间不算久，也一直再潜水。买了ndsl也半个多月，算是新手吧，下面是我对ak的一些看法：

1、观测篇：当我决定买ndsl时（之前已有psp，不过感觉不爽），就整天潜在论坛里看一些烧录卡的资料。老实说，ndsl好求，烧录卡难求。看了许多评测，许多玩家的意见，觉得烧录卡各有各好，主要看玩家自己，最后我还是看中了ak！

2、购买篇：我在广州的，之前去了万国询问也没有ak卖，后来听说海印有，再后来认识了位师兄（感谢这位师兄的教导）教我去批发部买，价格会便宜！于是我就机与卡分开买（js死向我sell配件，我是坚决不买滴），到了批发部问了n家的店才有的卖，还是压货呢！幸好幸好！真是好彩！实在是太感动了！批发老板说ak是质量最好的，但是对tf卡的要求高，而那些js都想用组卡来获取最大利润，所以ak才……哎！真是造福玩家，苦了自己！在此向ak的工作人员致以崇高敬意！（ps：还在批发商那淘了张hongri原装，才35哦）

3、使用篇：感觉真的很不错，操作简单，实用！不过因为造工问题（卡偏厚，插入时会歪）有时会死机。不过经师兄教导（再一次感谢师兄）自己diy搞定（方法是再背后贴上双面胶，使卡能水平插入就行了），现在是爽得不了！ps：一个买了R4的朋友看见我的ak，第一反应是卡怎么这么厚，我当场就说：当然咯，质量好嘛！他无语……呵呵

ps：俺不是枪手，只是一个普通的玩家，一个老任的粉丝！ 最后祝ak一路走好，一路好走！最后，我要多谢我既屋K人，多谢TVB，多谢新城电台，多谢林夕……哈哈！

熊晓潇	怪物猎人二联机。
读者资料	男，19，湖北省武汉市石乔口区发展二村66号604，430000



最新口袋妖怪系列新闻集

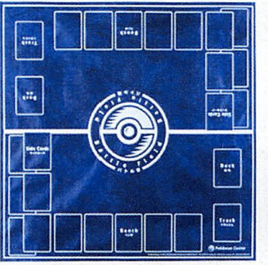


【卡片】继日本在06年10月推出DP版口袋卡片之后，美版DP卡片将于今年5月23日推出，首轮会有包括50只新PM在内的120余张卡片。首轮系列名称预定为“Diamond & Pearl ”，即钻石&珍珠，其中包括Terra Firma、Inferno Zero 和 Royal Frost 三种Deck。至于Booster Pack则是每袋十张卡。二者售价分别为11.99美元和3.79美元。

【游戏】将于今年4月发售的美版钻石/珍珠已经在美国PCOL接受预定了！同时可以预定到钻石珍珠豪华包，其中包括钻石珍珠游戏卡带，钻石珍珠剧情攻略，两大神兽收藏饰章；起始三主角收藏饰章（仅限该包），两大神兽触控笔与笔套（E-mail用户EXCLUSIVE）等等。此外美版DP的城市以及主要人物的名字也已经公布了。



【周边】日本PC中心关闭后，购买各种口袋商品基本上是去日本官方网上订购。不过该站已 “下令”收回2006年6月29日至今在PC所售出的蓝色TCG游戏用垫，原因是含铅量略高于日本玩具标准。值得一提的是，这是官方自己检查出的错误，而“超标 ”对人体并无大碍，如此可见老任的诚意。美国PC为了庆祝春天的到来，所有的FIGURE在4月8日前都可以按9折价格购买。



【活动】日本口袋妖怪官方网JP超喜欢口袋妖怪俱乐部提出了新的在线小游戏，主题是冥想猴进化组。类似于弹珠游戏，玩法和往常一样易上手，只要控制鼠标让小球不出界就行。每个月在普通等级与困难等级保持30秒以上就可以获得半个P币。另外一种得P币的机会是参加新出的迷宫4格填词，只要参与了都会有收获的。

【动画】美国POKEMON官方网称，口袋妖怪珍珠钻石动画将于4月20日在CARTOON NETWORK首播，截稿前还没消息说前3集会连播，不过官方已经公布了前5集的名称。另外，以不可思议的迷宫救助队为蓝本的《前进队出门去》的日文配音已完成，听不惯美版的朋友们可以去YAHOO！口袋妖怪官方网观看。DVD方面，德国市场竟然出现了一种印有代欧奇西斯的包装，却写着Pokemon6 JIRACHI WISH MARKER 字样的DVD，由于笔者的未入手该样式DVD，所以暂不清楚是错印还是盗版。日本ANA中



张超	太完美了，祝你们越办越好，更有吸引力。
读者资料	男，11，上海市卢湾区黄陂南路596弄36号二楼，200025

的皮卡丘顽皮岛DVD也已发售。

【漫画】日本CORO-CORO月刊公布了许多DP游戏、DP卡片、第十部剧场版、新作等消息。CORO-CORO月刊中国版的龙漫月刊继续连载小学馆授权的特别篇23卷－火红叶绿篇章。4月号载了两回，大致内容是小蓝的父母被代欧奇西斯创造的黑洞所吞噬。台版快乐月刊是一些DP周边的情报。有意思的是4月《故事会》杂志的封面上，背景照到了一只可爱的皮卡丘大布娃娃。

文/POKECN新闻站

口袋另类 PM吉尼斯（上）

远处，一处灯光打来，破晓的鸡啼还在耳畔环绕。

Squall深吸一口气，步入了场内，顿时全场沸腾起来，众多MM情绪失控，纷纷涌向台前，大批武警紧急出动维持秩序，只听铺天盖地的呼声——“还钱！”

望着台下人潮涌动，Squall甩了甩头发，顿时下起了一阵小雪花……“嗯咳，在吉尼斯颁奖晚会开始之前，请允许我先自我介绍一下，我是……主持人——”在众多西红柿、板砖铺天盖地的簇拥下，他依旧忘我地说着，“外表风流倜傥英俊潇洒人见人爱（汗……）实则卑鄙龌龊猥琐腹黑（狂汗）外加平时语无伦次寡言少语爱装深沉顺带打瞌睡（瀑布汗）的Squall是也。”——好，这次连续拽了这么多成语，再不会有人说我没文化了吧。

正统吉尼斯

“自从新奥地区加入吉尼斯联盟后，许多项纪录都有所刷新，正值春光明媚之际，特此召开新一轮吉尼斯颁奖晚会。”“首先公布HPmax奖项，获得提名的有——No.321巨鲸，No.202果然翁，No.255快乐蛋。”（台下一片窃窃私语：“吉利蛋哪里去了……”）Squall公布道，“众所周知，HP就是pm的生命线，血牛无论在什么地方都会吃香，我们可以不要WF，可以不要TF，但是不能不要HP——（广告）以上乃三陪（陪HP、陪PP、陪对战）良品HP全恢复冠名赞助……”



“最后，以种族值255的极限血牛而问鼎的——快乐蛋！有请快乐蛋同志上场……”只见一只圆滚滚的生物以极其迅速的动作滚向了舞台中心。正当其准备拿起话筒发表获奖宣言的时候，Squall打了个喷嚏，掀起了一阵旋风，将这个圆球吹回了幕后……“谢谢我们的小护士倾情发言。请大家鼓掌！”台下冷场。

“然后是HPmin奖项。获得提名的有：No.129鲤鱼王、No.172皮丘、No.213壶壶、No.349小丑鱼、No.355夜巡鬼、No.439魔尼尼、No.292鬼蝉。以上诸位，都是贫血症患者，我们看到他们的个头都不大，可见饥饿仍然是贫血症的第一诱因……鬼蝉——以金蝉脱壳留下的阴魂而著名，明明HP就那么一点但经常打不到——继续保持它的HPmin吉尼斯！有请上场……”



此时，台旁一工作人员对Squall耳语，Squall擦了擦汗，说：“由于鬼蝉忙着喝五精葡萄糖酸钙，拒不理工作人员，因此进行下一项。（顿时板砖疯狂的飞向可怜的主持人……）WGmax大赏有幸提名的是——No.409炮头龙、No.289请假王、No.486神柱王、No.386攻击型迪奥西斯（众呻吟：这玩艺都出来了，看来冠军都要被抢去了……）。最后，由迪奥西斯来领取最后的胜利之杯！”

话说就在此时，台下有两只pm冲了上来，一位是拿着个肉骨头的嘎拉嘎拉，一位是神勇的瑜伽王……台下保安异常不安，不得已举出了大师球在面前晃了晃——世界清静了……

一声巨响，迪奥西斯从天而降（顺便击破了天花板），抢过了Squall手中的话筒，大声说道（外星语，翻译如下）：“感谢PMTV，感谢本人的经纪人，感谢星际移民公司总裁，今天能够拿到这个奖项很荣幸。其实本来我们兄弟几个想要包揽半数奖项的，但是红包没给够，所以——”紧接着又是一声闷响，又一个大师球静静地躺在舞台中间……

李小龙	存钱存不到1500，永远买不到PSP，但还支持PG。
读者资料	男，18，上海市虹口区柳营路309弄八幢十四号102，200082

“接下来，公布WGmin题名：No.129鲤鱼王、No.213壶壶、No.242快乐、No.113吉利蛋、No.440幸运仔。最后冠军本来就是一家人，让来让去，请幸运仔代表家族成员上台领奖！”于是一个圆滚滚（原谅我吧，词穷了……）的小肉球就上台了。（“好萌呀，”旁边一群BT女顺便感叹。）“本来今天是护士学院实习考试，姐姐们都有事没法脱身，所以作为代表我今天来领奖，啊……这么大的奖杯我的手举不起来。能不能换个小号的？”Squall擦了擦汗，说：“那么请你暂时离场，等晚会结束后给你专门做一个……”

“既然如此，我们进行下一项WFmax的大赏评选，获得提名的有——No.377岩神柱、No.208合金蛇以及No.213壶壶，请大家猜猜……毫无疑问，冠军便是拥有令任何pm黯然失色的完美两防的壶壶，以种族值230而遥遥领先。有请壶壶上场发表获奖宣言。”

1分钟、5分钟、10分钟……1小时、2小时、3小时……台下群众大多打起了瞌睡。而我们敬爱的壶壶终于走到了台中央，咿咿呀呀了几句然后喷了一堆醒睡果，工作人员喂给几个人吃了以后发生了不良反应……“果然人类和pm的体质是不一样的呀，”Squall默默念道，将壶壶踢到一边，（脚趾不由地一抽）然后继续旁若无人的说了下去。

“接下来是WFmin奖项的提名：No.063凯西、No.172皮丘、No.174宝宝丁、No.238迷唇妹、No.242快乐蛋、No.113吉利蛋、No.440幸运仔。冠军自然还是快乐家族的，奖杯我们会另行打造，我们继续下一项纪录TGmax吉尼斯的评选，获得提名的有No.386攻击形态迪奥西斯、No.150超梦、No.382海皇牙、No.384裂空座、No.483迪亚鲁卡、No.484帕鲁齐亚。获得冠军的是——（Squall不怀好意的拍了拍腰际的大师球）已被我收获的迪奥西斯。我们看到TG排名靠前的全部都是神兽，也就可以理解为什么口袋在钻石珍珠之前一直是物攻方面强于特攻了，当然如果不是计算天生的种族值而是算实际能力的话，还有帕鲁蚌可以撑撑腰，但是自然又被水都兄妹压下去了……”此时Squall停下来看了看台下，总是冷场实在是令人看不下去，所以突然放大声音说：“请诸位不要睡觉，主办方可能不定期发放大师球……”突然之间Squall被无数双眼光锁定了，他满意地笑了笑。

“然后便是TGmin奖项的提名：No.129鲤鱼王、No.440幸运仔、No.213壶壶、No.349小丑鱼、No.438胡说盆栽，最后吉尼斯保持者共有三位，分别是壶壶、胡说盆栽、小丑鱼，因为移动速度的关系，我们请胡说盆栽作为代表登台。”仿佛小木棍般的身影信步走到了台上，显得有些单薄……“请问你现在的心情是不是很激动呢？”“胡说！”“……也是，保持这种纪录也不是什么光荣的事。”“胡说！”“……看样子这位只会说‘胡说’……”“胡说！”“……好了你可以下台了。”



“接下来是TFmax纪录。被提名者有：No.213、壶壶No.378冰神柱、No.386防御形态迪奥西斯，冠军自然还是壶壶，这种记录怕是前无古人后无来者了，好了，没什么评论可以说呢，除非你想知道我们是怎样说服水都兄妹放弃奖项的花絮？”Squall挠了挠头，顿时又是一阵小雪花。“再就是TFmin的记录了，No.010绿毛虫、No.013独角虫、No.129鲤鱼王、No.318利牙鱼、No.293大耳球均获得提名。冠军共有四位，长相大多不符合观众们的要求，因此不允许其上台领奖，私下已授予荣誉证书，这些pm都是连UU队都不舍得用的极品垃圾啊……请各位想象如果一个人带了6只鲤鱼王去对战的情景吧……不过各自的进化形态……倒是可圈可点。”

“然后，六围中最后的——SDmax奖项。获得记录提名的有——No.386速度型迪奥西斯、No.291忍者蝉、No.101顽皮蛋。赢得该记录的是——迪奥西斯！不、不，因为不同形态的迪奥西斯不能同时存在，所以顺延给忍者蝉！”Squall无比纠结地说出了这句话，因为他知道他将面对什么——无数猴子饭杀气腾腾的摆出传说中“用眼神杀死你”的表情，磨刀霍霍向Squall……

“嗯咳，请忍者蝉光荣受奖。”Squall摸了摸自己兜里的6只禁忌的口袋妖怪，心情镇定了一些。说时迟那时快，一转头便看见了忍者蝉——“妈妈咪呀！吓死我了……”通过语言转换器，我们听到了忍者蝉的心声：“这年头神兽当道，各项记录都被神兽把持着，我等普通pm仿佛永无翻身之日，幸得协会赏识，给了我这么一次光荣的机会……虽然受之有愧，感觉像是人家施舍的，不过还是谢谢大家的支持，我会继续保持王道的速度将接力与剑舞发挥到极致的……”说罢头也不回（只是它的头可以转么……），以更快的速度飞走了。

“好了，SDmin的提名是：No.328巨钳沙虫、No.438刚比兽、No.213壶壶、No.446胡说盆栽。而并列冠军的二位分别是刚比兽和壶壶！

王旭龙	我要不惜血本得到NDSL。
读者资料	男，11，丰台区东铁百营251号内十三号，100079

话说壶壶今天多项排名都有提名，而且一举收走了多项纪录，果不其然是老任一次BT思想火花的迸射产物啊……那么，就请刚比兽上台来走走秀好了。”工作人员强行把刚比兽推上了台，显然它还留恋着后台丰富的食物……Squall从四次元书包中拿出了一包卡比兽专用饲料，刚比兽突然以慢吞吞的速度冲向台中央。“嗯啊，好吃好吃，再多吃点，什么速度根本就无所谓，我志在天下美食……”这是通过翻译器得到的信息。

“还真是讲究实际啊……”Squall擦了擦汗，想到，“如果观众们发现我们本来没有掌握翻译技术只是事先录好的人话而已，会不会杀了我……老大啊，我越来越膜拜你的神机妙算了……”“最后，我们颁布的是种族值总和最高的记录提名：No.150超梦No.249洛奇亚、No.250凤王、No.384裂空座、No.483迪亚鲁卡、No.484帕鲁齐亚、No.487鬼龙神、No.493超神兽。啊，清一色的神兽啊，连种族670的都挤不进排名，可见现在pm的实力是越差越悬殊了，就好比比尔盖茨和陶渊明一般的差别啊（有可比性么？）！本来我们在想请假王还不混个提名，结果……唉，下面公布种族最高pm的新纪录保持者：超神兽！720啊，什么概念？大家心里自然也心知肚明。那啥，下面进行即兴发奖，奖品是天界之笛一枝——扔到谁手里就是谁的，放心吧，我臂力很可靠的……”一枝小小的笛子（怎么长得这么像……）划破天际，转了几圈，落在了Squall前面不到10米的某个人手里。“幸运者就这样产生了！请问您的名字是……是……皮卡秋！”

（未完待续）

文/星痕

口袋在线 PM网络对战新星Pokemon Battle Online介绍

自从口袋妖怪系列游戏诞生以来，对战作为游戏要素之一颇受广大游戏玩家的喜爱，而出于爱好将口袋对战开发成为网络对战平台的软件也备受欢迎。从早期的纯文字类对战的BOT，到后来有怪兽画面和战报的NetBattle（NB），借助着网络这个巨大而方便的平台，口袋网络对战也在逐步改进着。而随着钻·珍的到来，口袋对战也发生了巨大的革新——为了让更多玩家能够享受到新的对战的乐趣，一款完全由中国人自己开发的全新的口袋网络对战平台诞生了——口袋钻石珍珠网络对战平台（Pokemon Battle Online，简称PBO）！



这是一款完全由国人自己编写开发的口袋网络对战平台，可以让广大玩家直接通过电脑和网络就能够与其他玩家进行钻珍游戏中的口袋对战，从而弥补了部分玩家因为没有DS主机或其他限制而不能够享受到对战乐趣的遗憾。

PBO的对战画面完美再现DS实际游戏画面，并且同样是分上下两屏——“上屏”为对战画面，同时显示战报信息；“下屏”可通过鼠标点击来实现“触摸”战斗指令。

PBO的全部文字信息——包括怪兽名称及相关信息、技能名称及相关信息全部为中文显示，方便了广大中国玩家（已经熟悉了日文或英文界面的朋友这回可以找找中文界面的感觉喽！），也相信会有更多由于文字原因而不方便对战的玩家能够一起加入对战了！

此外，PBO的制作人员正在致力于进一步完善PBO，不仅在修正其中存在的一些技能BUG，同时也在进一步调试对战连接、对战房间等功能，并且也在对类似于“技能不共存”的问题进行进一步调整，相信在作者的善下一个完美的中文口袋网络对战平台正在向广大口袋玩家走来！

附：PBO作者“战斗天使（fightangel）”致广大口袋对战爱好者

“非常感谢大家对PBO的关注，作为一个测试版本（完整版将定为1.0版），还有很多不完善的地方，并且在使用的时候也许会发现相当多的BUG……在测试群里的人都知道，每次一个新版本出来都是要修正一堆大量的上一版本中的BUG的——所以，各位玩家的支持和反馈才是我们前进的动力！我们相信，在广大玩家的支持下，PBO的明天会更好！”

特别说明：PBO每周更新，目前版本为0.58，欢迎广大口袋对战爱好者在PMGBA论坛战术研究讨论区查看下载最新版本以及相关内容，参与战术讨论并进行BUG汇报。

王纪龙	希望在2007年中，掌机迷的消量上升。
读者资料	男，16，福建省福州晋安区坂中村五号，350012



责编/暗凌
文/chinagba 一拾黄土

装备的锻造

上辑中主要讲述了六件基本工具的改造，虽然工具可以成为冒险中的防身武器，但随着游戏难度的增加，其硬直时间长，攻击力低，不能连击等缺点就凸显了出来，所以为了降低冒险的风险性，主角必须持起武器、盾牌等各类装备，这些装备的锻造成了游戏中的另一个重头戏。锻冶的条件首先需要自宅进行增筑，取得锻冶间，其次便是在图书馆购买锻冶类书籍，参考书籍和不断的磨练主角的锻冶等级方可打造高等级武器装备。

▲自宅增筑后可在家增筑武器。

主角的装备主要分为剑类、枪类、钝器类以及护身盾。

剑类分为片手剑及两手剑，片手剑又叫单手剑、轻剑，特点是攻击速度快，连击数高，可持盾，但攻击力与其他武器相比较低，不过在实战中片手剑可以以多连击数补足攻击数值，虽然本作中没有随着连击数增加而获得攻击力加乘的设定，但对于ARPG苦手的玩家来说，片手剑还是相当容易上手的武器之一。

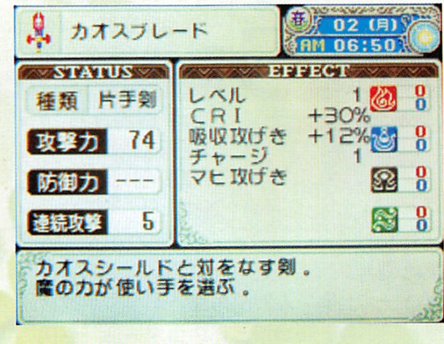
片手剑中笔者要推荐的是カオスブレード（混沌之剑），攻击力位居片手剑中第二，连击数5 hit，附带的麻痹攻击和吸收对方体力的技能在长时间作战中相当有利（节约宝贵的药品）。攻击居片手剑首位的ルーンブレード（符文之剑）虽然攻击力高于混沌之剑，连击数也高，但最大的缺点是攻击时会额外消耗RP（使用符文力量的原因？），所以在RP比黄金还贵重的RF中这把剑的实战价值就大打折扣了。

混沌之剑需要由两把剑和一把枪共同合成得到，其主要材料的改造路线如下，供诸位玩家参考：

ブロードソード → アクアソード → 红樱



▲锻冶参考书。



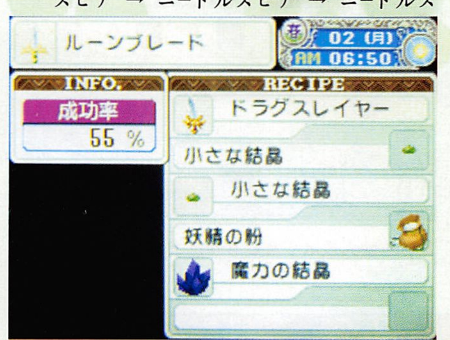
▲带吸收特效的混沌之剑。

戴伟靖 望某只小猪猪能成为卡比。
读者资料 男，20，上海市浦东新区杨高北路3885弄78号302，201208

→ ソウルイーター

ブロードソード → ラックブレード → スマッシュブレード

スピア → ニードルスピア → ニードルストライク



◀符文之剑。

两手剑顾名思义需要双手同时持剑，剑身较大且重，无法同时持盾（盾在装备中会变若隐状）。两手剑的攻击在RF的武器中仅次于斧，但由于可以连击，所以依然是首选武器之一。需要注意的是两手剑每次攻击之间的硬直时间较长，所以在攻击时要小心对方的反击。

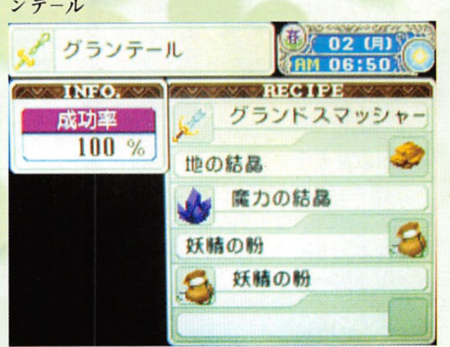
两手剑中推荐的是グランテール，其具有4连击和高达96的攻击力，加上21％地属性的攻击加乘在面对相克属性的敌人时相当有优势，喜欢用大剑型的玩家不妨一试。

グランテール的改造路线如下：

クレイモア → ガイアソード → アー

武器名	锻冶等级	主要材料	辅助材料	属性
ロングソード	3	ブロードソード	铁+铜	攻11、连3、蓄力等级1
ウィンドソード	7	ブロードソード	铁+风の结晶	攻12、连3、蓄力等级1、风属性5
アクアソード	12	ブロードソード	铁+水の结晶	攻10、连3、蓄力等级1、水属性5
ディフェンダー	15	ロングソード	铁×2	攻18、连3、VIT+2、蓄力等级2
エリアルブレード	21	ウィンドソード	银+铁+风の结晶	攻22、连4、蓄力等级1、风属性10
シーカッター	23	アクアソード	银+铁+水の结晶	攻19、连3、蓄力等级2、水属性10
红樱	25	アクアソード	恶魔の血+サソリの尻尾	攻25、连3、蓄力等级1、吸收攻击+8%
ラックブレード	26	ブロードソード	银+虫の皮	攻28、连3、CRI+40%、蓄力等级1
プラチナソード	38	ディフェンダー	プラチナ×2	攻43、连4、蓄力等级2
サイクロンブレード	30	エリアルブレード	风の结晶+鸟の羽×2	攻35、连5、蓄力等级2、风属性14
デスジュラード	35	シーカッター	银+魔人の角+水の结晶	攻27、连4、蓄力等级2、水属性16
ソウルイーター	40	红樱	恶魔の血×2+サソリの尻尾	攻32、连4、蓄力等级1、吸收攻击+35%
スマッシュブレード	43	ラックブレード	プラチナ×2+キレイな皮	攻47、连4、CRI+63%、蓄力等级1
ドラグスレイヤー	50	プラチナソード	怒りの牙+狼の牙+とう牛の角+坏れた柄	攻58、连5、蓄力等级3
サンスパーダ	45	プラチナソード	火の结晶×2+とう牛の角	攻71、连5、蓄力等级1、火属性18
スターセイバー	47	サイクロンブレード×2	风の结晶	攻64、连5、DEX+5、蓄力等级2、风属性26
天ノ村云ノ剑	32	サイクロンブレード デスジュラード	水の结晶+风の结晶	攻60、连6、蓄力等级2、风属性12、水属性12
スノークラウン	52	デスジュラード	水の结晶+小さな结晶+魔法の粉	攻56、连6、蓄力等级2、水属性24
カオスブレード	60	ソウルイーター スマッシュブレード ニードルストライク	恶魔の血 サソリの尻尾 どくの粉	攻74、连5、CRI+30%、吸收+12%、蓄力等级1、麻痹
ルーンブレード	80	ドラグスレイヤー	小さな结晶×2+魔力の结晶+妖精の粉	攻76、连6、蓄力等级2、符咒力量

スシェイド → グランドスマッシャー → グランテール



▲地属性的两手剑グランテール。



▲双手持武器时，盾会自动隐去。

武器名	锻冶等级	主要材料	辅助材料	属性
ツーハンドソード	6	クレイモア	铁×2+铜	攻22、连2、蓄力等级1
フレイムセイバー	8	クレイモア	铁+铜+火の结晶	攻25、连2、蓄力等级1、火属性4
ガイアソード	11	クレイモア	铁+铜+地の结晶	攻24、连2、蓄力等级1、地属性4
ハッシュソード	16	クレイモア	银+铜+ドクロ	攻26、连2、蓄力等级1、封印攻击
グレートソード	18	ツーハンドソード	银+铁×2	攻37、连3、蓄力等级1
バーニングソード	24	フレイムセイバー	铁×2+火の结晶×2	攻39、连2、蓄力等级1、火属性8
アースシェイド	27	ガイアソード	铁×2+地の结晶×2	攻42、连2、蓄力等级1、地属性8
バスタードソード	29	クレイモア	铁+巨人の爪×2	攻52、连2、蓄力等级2、吹飞
ポイズンブレード	35	クレイモア	铁+铜+どくの粉×2	攻45、连3、蓄力等级2、毒攻击
イレイザー	38	ハッシュソード	金+银+植物の茎	攻40、连3、蓄力等级1、封印攻击
フランベルジュ	32	グレートソード	金×2+豹の爪+强固な角	攻58、连3、蓄力等级1
シャインブレード	43	バーニングソード	火の结晶×3	攻67、连3、蓄力等级2、火属性14
グランドスマッシャー	48	アースシェイド	铁+地の结晶×2+小さな结晶	攻71、连4、蓄力等级1、地属性15
バイオスマッシャー	42	ポイズンブレード	金+どくの粉×2+妖精の粉	攻62、连3、蓄力等级1、毒攻击
パニッシャー	55	フランベルジュ	プラチナ×2+金	攻79、连4、蓄力等级3
レーヴァテイン	52	シャインブレード	火の结晶+魔力の结晶+发火ヤク	攻84、连3、STR+5、蓄力等级1、火属性22
ボルカノン	51	シャインブレード グランドスマッシャー	サソリのはさみ+豹の爪+魔法の粉	攻91、连3、蓄力等级2、火属性10、地属性10
グランテール	59	グランドスマッシャー	地の结晶+魔力の结晶+妖精の粉×2	攻96、连4、蓄力等级1、地属性21
アトミックバスター	64	バスタードソード	プラチナ×2+カメのこうら	攻100、连4、蓄力等级2、吹飞
フォースエレメント	90	レーヴァテイン グランテール スノークラウン スターセイバー		攻88、连2、蓄力等级1、火属性5、风属性5、水属性5、地属性5

枪指的是古代武士用的在长柄上装有锐利尖头的矛槊型武器，并非火枪。枪属于中距离攻击型武器，连击数仅次于片手剑，但攻击力高于片手剑，是一种攻守兼备的武器。其实根据武器研究，步兵用枪与骑兵用枪相比，骑兵要更占优势，但本作中主角虽然可以骑乘牛、狼等，但并不能在坐骑上使用兵器，长枪也因此显得优势不足。

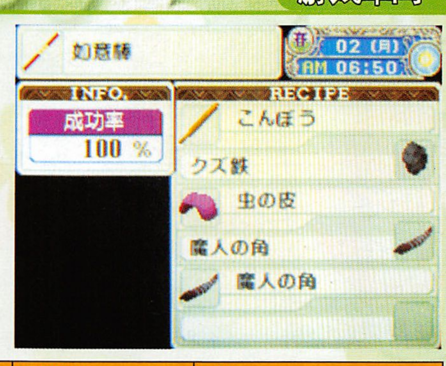
与片手剑类似，长枪中也有类似与混沌之剑的武器ベルヴァロース，但与混沌之剑相比，枪

许凯	如果我上边角栏，请你告诉我吧。
读者资料	男，16，安徽省马鞍山市第九中学305班，243051

的连击数低，硬直时间长且吸收能力低等缺点使其逊色不少。所以在RF中，枪并不推荐作为冒险用武器。

ベルヴァロース需要用两种枪类进行合成，其中一种居然叫做如意棒，是不是大闹天空用的那根呢？两种枪类的改造路线如下：

ランス → ブラッドランス → メトゥス
木材 → こんぼう → 如意棒



▶如意金箍棒？

武器名	锻冶等级	主要材料	辅助材料	属性
ランス	7	スピア	铁×2+铜	攻19、连2、蓄力等级1
ニードルスピア	13	スピア	铁+铜+ボロい包带+根っこ	攻21、连2、蓄力等级1、麻痹攻击
ハルバード	17	スピア	银×2+铁×2	攻30、连3、蓄力等级1
ウォータースピア	19	スピア	铁+铜+水の结晶	攻33、连3、蓄力等级1、水属性7、封印攻击
ブラッドランス	22	ランス	铁+魔人の角+恶魔の血	攻35、连3、蓄力等级1、吸收攻击+20%
こんぼう	25	木材	良い布+ボロい包带+坏れた柄	攻40、连2、蓄力等级2、吹飞
ポイズンスピア	28	スピア	铜×2+どくの粉+古代鱼の骨	攻38、连2、蓄力等级1、毒攻击
コルセスカ	50	ハルバード	铁×2+怒りの牙	攻41、连3、蓄力等级1、冲击+15%
サイレントグレイブ	31	ハルバード	银×2+狼の牙+胞子	攻45、连2、蓄力等级2、封印攻击
ニードルストライク	33	ニードルスピア	金+银+胞子+昆虫のアゴ	攻57、连4、蓄力等级1、麻痹攻击
ヘビィランス	36	ランス×2	金×2+强固な角	攻51、连3、蓄力等级1
イセベルク	46	ウォータースピア	水の结晶+サソリのはさみ+魔法の粉	攻53、连4、蓄力等级2、水属性18
メトゥス	60	ブラッドランス	恶魔の血+どくの粉+植物の茎	攻55、连3、蓄力等级3、吸收攻击+25%
如意棒	52	こんぼう	クズ铁+虫の皮+魔人の角×2	攻63、连3、蓄力等级2、吹飞
オーバーブレイク	61	コルセスカ	银×2+强固な角+とう牛の角	攻69、连3、蓄力等级1、STR3、冲击+20%
ブリューナク	55	ヘビィランス	プラチナ×2+小さな结晶+狼の牙	攻82、连5、蓄力等级2
フェザーランス	64	ヘビィランス	风の结晶×2+鸟の羽+キレイな丝	攻76、连5、蓄力等级2、DEX+6、晕倒攻击、风属性22
ベルヴァロース	69	メトゥス 如意棒	魔人の角+恶魔の血+ドクロ	攻74、连4、蓄力等级3、吸收攻击+8、吹飞
ピオール	76	ポイズンスピア ニードルストライク イレイザー		攻77、连5、蓄力等级1、毒攻击、封印攻击、麻痹攻击
グングニル	95	オーバーブレイク スマッシュブレード	とう牛の角+魔人の角	攻86、连4、蓄力等级2、DEX+4、CRI+35%、冲击+20%

肖涵臻	天啊，赐我PSP或NDSL。
读者资料	男，16，广州市越秀区下塘新村36号705，510091

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

奉献最快最好的攻略

只有你想不到，没有我们做不到！



这里也接受你的游戏心得，如果你对某个游戏有爱的话，快把心得总结成文字发给我们吧，电子邮件地址：pg@vgame.cn 信箱地址：北京东区安外邮局75信箱，邮编：100011，《掌机迷攻略组》收。



伊瓦利斯动人乐章再次奏响



触摸屏的使用

想选定队伍全员的时候点击队长的头像就可以了，连点两次的话则只选定队长。

选定的同时下拉队长的头像可以看到整个队伍的编成和相关情报，点击右下的按钮可以关闭窗口。

选定任一个单位只要点中他即可，还可以用触摸笔框出一个范围选定复数的目标。

解除选定的话只要点击画面右上角的"CLEAR"就可以了。

基本的行动

选定任意单位的场合下，点击画面上可以去的地方就会自行移动过去，此时图标变成为手指的形状；而这时点击到敌人身上的话就会向对方进行攻击，此时图标变成为双剑交叉的形状，回复系魔法点在我方队员身上显示的则是心形图标。

方向键用来拉伸镜头的视角，不管有多远只要点中选定的单位都会移动过去。

魔法和特技

魔法和特技共分为3个种类：攻击型、回复型、自身强化型。

随着等级的上升，角色会习得强力的魔法和特技，必杀技则需要通过击倒特定的BOSS才能学会。召唤兽不会习得新的技能，但威力也会随着等级逐渐增加。

本作当中没有MP的设定，使用完魔法和特技需要经过一段冷却时间后方能再次使用，越强劲的魔法和特技消耗的冷却时间也就越长。

异常状态

状态	效果
战斗不能	当前HP归0，无法移动和下达任何指令。
猛毒	HP徐徐减少。
暗黑	物理攻击的命中率下降。
沉默	不能咏唱魔法。
睡眠	无法移动和下达任何指令，受到物理攻击后自动解除。
混乱	不分敌我随机发动物理攻击。
スロウ	移动速度下降。
ストップ	无法移动和下达任何指令。
ドンムブ	无法移动。
ドンアク	无法施行任何指令。
全能力值下降	

有利状态

状态	效果
プロテス	物理防御力上升。
シェル	魔法防御力上升。
バリア	物理和魔法防御力全部上升。
ブレイブ	物理攻击力上升。
フェイス	魔法攻击力上升。
ブレフェ	物理和魔法攻击力全部上升。

ヘイスト	移动速度加快。
リジェネ	HP徐徐回复。
狂战士	无法下达任何指令和控制移动,攻击力上升。
レビテト	攻击类型变成为飞行。
透明	视觉感知类的敌人无法发现我方。
全能力值上升	

ガンビット系统

队长根据战斗进行的状况自动使出魔法或特技的系统，称之为ガンビット系统。

本作的ガンビット系统相对于FFⅫ本篇来说更为浅显易懂，只能设置已经习得的魔法或特技里的其中一个自动使用，并且也不能设置行动的目标。在装备画面可以进行ガンビット的设置，战斗过程中也能够随时切换。

ミストナック

ミストナック是令战斗产生一发逆转的必杀技！只有击倒特定的BOSS级怪物才能习得每个角色的必杀技，击倒普通敌人后会累积ミストカート，蓄满后就能释放华丽无比的必杀技。本作并不像FFⅫ本篇存在必杀技等级的设定，每名角色都只有唯一的一个必杀技。

按键操作

十字键	控制视角的移动。
A	光标移到我方的召唤门。
B	解除全部的选定。
X	选择我方全部的单位。
Y	顺序选择我方的队伍。
L（R）	上下屏幕切换。
START	回到菜单画面。

世界地图

在地图画面可以看到下面3个图标。

菜单图标：打开主菜单进行装备和契约等一系列操作。

多玛基图标：可以自由接受任务，作用和舰桥上的揭示板相同。

飞空艇图标：进入飞空艇内部进行购物、合成等一系列操作。

另外，地图上有旗印标明的“据点”是主线剧情发展的场所，也可以自由进入没有旗印的地方展开战斗以提升等级。

召唤系统

本作的召唤兽共分为3种类型，分别为近接(近身格斗)、间接（远程射击)、飞行(空中作战)。它们之间存在着互相克制的因缘——按照近身＞间接＞飞行＞近身＞间接的关系循环下去……

召唤门

连接幻兽界同伊瓦利斯大陆之间的门，可以从中召唤出已经契约过的召唤兽。只是，召唤门必须在打开的条件下才能进行召唤。

召唤门有3种颜色：蓝色代表我方开启的召唤门，红色代表敌方打开的召唤门，无色表示中立状态的召唤门。

控制队长移动到敌方或中立的召唤门前就可以开始开启召唤门的过程，这个时候是不能进行召唤活动的，而且敌方队长也可以打开我方的召唤门，因此要随时留意战场上的局势变化。

召唤门被开启后会有3个选项：召唤、召唤兽的强化、状况。

召唤：用来召唤战斗开始前我方编成的队伍。

召唤兽的强化：在一场战斗中提高召唤兽的级别，最多可以提高5级。强化召唤兽需要消耗AP，提高1级消耗1个，2级的话是2个，以此类推……AP是随着战斗进行的时间自动增长的。

状况：确认准备召唤的幻兽种类，在这里也可以双击取消掉尚未召唤出的幻兽。

召唤的限制

同时在战场上的召唤兽受到キャパシティ（capacity）这项数值的限制：每召唤出一只幻兽都要消耗相应的キャパシティ数值，达到上限就不能再进行召唤；反之要是召唤兽被击倒的话，キャパシティ数值则会回复。

3级的召唤兽在战斗中只能召唤出1只，而且大多数的3级召唤兽是在特定任务完成后才会追加。

キャパシティ的数值可以在上屏画面左上角加以确认。

圣石和契约

战斗后获得的圣石是用来契约召唤兽的物品。契约召唤兽需要的圣石数＝该召唤兽的等级，当然也要求与其相邻的召唤兽被激活才能进行契约。

3级的召唤兽在战斗中只能召唤出1只，而且大多数的3级召唤兽是在特定任务完成后才会追加。

回复系的召唤兽カーバンクル推荐尽早进行契约，可以有效确保我方前线的存活率。

最短召唤カーバンクル的途径：

アルラウネ＞サボテンダー＞ゴブリン＞ノーム＞ゴーレム＞クーシー＞アトモス＞カーバンクル（土系路线）

或者：

アルラウネ＞ボム＞サラマンダー＞ジン＞ラミア＞ワイバーン＞イブリス＞カーバンクル（火系路线）



欣赏完华丽的片头CG后，瓦恩为了寻找传说中的秘宝只身前往遗迹，接下来战斗就正式开始了。

0-1 空贼瓦恩登场！

胜利条件：与同伴们汇合！
败北条件：瓦恩死亡

敌方资料				
レッドプリン×5	Lv.01	近身	属性/免疫：炎	弱点：水

本关是教学指导的任务，只要按着屏幕上出现的提示顺序操作，然后靠近巴尔弗雷亚和芙兰就可以轻松通过，趁机熟悉下游戏的各项功能吧。

0-2 两个秘宝

胜利条件：击倒伊夫里特！
败北条件：瓦恩死亡

敌方资料					
ジン	Lv.01	近身	属性/免疫：火	弱点：水	
イフリート	Lv.01	近身	属性：火	弱点：水	免疫:火/猛毒

本场战斗依然是教学性质的关卡，FF系列的火属性招牌召唤兽伊夫里特远没有想像的那么强大。获得其中一块晶石后洞窟内突然发生地震，驾驶飞空艇赶过来的诺诺带着众人脱出了遗迹，序章完结。



新的角色终于登场了，阳光正太凯斯和元气萝莉菲罗。两个人是潘妮罗日常照顾的小弟，都憧憬着有朝一日能够变成像瓦恩那样出色的空贼。这时候谁也不知道，一艘不约而至的幽灵船将彻底改变他们趋于平淡的生活。

1-1 初始之夜

胜利条件：击倒全部敌人！
败北条件：瓦恩死亡

敌方资料		
シルフ	Lv.01	间接
ガルキマセラ	Lv.01	飞行
アルラウネ	Lv.01	近身

本关是介绍召唤兽攻击类型之间相互克制的关系，详见前文的召唤系统说明部分，而且为了突出这一点，兵种相克的效果来得比属性相克更加明显，因此要牢记克制关系才能在以后的战斗编队中表现得游刃有余。

1-2 被狙击的幽灵船

胜利条件：潜入飞空艇！
败北条件：我方任何一人死亡

敌方资料			
ガルキマセラ×4			
アルラウネ×5			
ギーザラビット×2	Lv.02	间接	属性：回复

虽然说是潜入实际上并不需要刻意地绕过怪物偷偷摸摸前进，光明正大清理完地图之后再堂堂正正走进去吧。途中会有两只妖精作为敌方增援登场，实力很弱不足以构成威胁。

1-3 秘宝引导的力量

胜利条件：接近召唤门！
败北条件：我方任何一人死亡

敌方资料
ガルキマセラ×2
アルラウネ×2
シルフ×2

说明召唤门系统的教学关卡，靠近召唤门发生剧情后胜利条件变更为“击倒全部敌人！”，从此我方就可以在有召唤门的战场上进行部队补充了。

1-4 来访者的正体

胜利条件：击倒バッガモナン一伙！
败北条件：瓦恩死亡

敌方资料		
ギジュー	Lv.03	间接
ブワジ	Lv.03	近身
リノ	Lv.03	近身
バッガモナン	Lv.05	近身

在FFⅫ本篇里执著追赶着巴尔弗雷亚的バッガモナン四人众也登场了，不过看起来还是未能改掉嘴损而且一点也没有头脑的毛病。本关可以算是实战任务了，没有任何提示，不妨让菲罗和凯斯站在瓦恩的后面进行援护攻击便能够逐个击破轻松通过，过关后第一章完结。



瓦恩一行人来到一块不知为何名的浮游大陆，从本章开始就可以在飞空艇的内部自由移动了，也可以随时查阅当前角色的状态、各项数值和装备品。搜集完情报和菲罗对话选择出发，追加新的地点——ポスコ平原。

2-1 有翅膀的人们

胜利条件：救出有翼者！
败北条件：我方队长全灭

敌方资料					
アントリオン	Lv.05	近身			
サンダーハウンド	Lv.05	近身	属性:雷	弱点:土	免疫:雷/混乱
ノーム	Lv.05	飞行	属性:土	弱点:火	免疫:土/停止
ケツァクアトル	Lv.05	间接	属性:雷	弱点:土	免疫:雷/混乱

来到平原，看见一个长着翅膀的家伙正被怪物袭击，众人立刻冲上去将其救下。他告诉大家自己是有翼族名叫琉多，随后加入了队伍。本关的地图上有采集场和恢复HP的食物以及宝箱，可以有意识地趁着战斗的间隙收集。

战利品		
ダッシューズ	合成事始	大蛇の皮×2
ネズミの皮×2	ミスリルベスト	
土の石×3	土の魔石	サクラの枝
サクラの木切れ×2	サクラの原木	

林雪晴	逆转四，如果不汉化，我就去学日语。
读者资料	女，22，北京市中医药大学西四楼302，100029

2-2 圣石和幻兽

胜利条件： 击倒全部敌人！
败北条件： 我方队长全灭

敌方资料					
Lv.07	徐徐回复	近身	属性:雷	弱点:水	免疫:雷/混乱
Lv.07	活力↑	飞行	属性:雷	弱点:水	免疫:雷/混乱
Lv.07	魔力↑	间接	属性:炎		

幻兽不是召之即来挥之即去的，必须跟使用者通过圣石订立契约方才能进行召唤。在FFⅫ本篇中备受好评的王道系统执照盘终于也出现了，不过名称却变成契约盘，过关后会被激活。

战利品		
200ギル	インテリバッグ	圣石×3
シルクのローブ	タイガーアイ×2	
トパーズ×2	サクラの杖	ミスリルブレ
イド	火の石×4	

2-3 援军突击！

胜利条件： 进入圣石之间！
败北条件： 我方队长全灭

敌方资料		
Lv.08	近身	
Lv.07	间接	属性：火
Lv.07	间接	属性：回复

本关要注意位于地图下方的两个宝箱开启后会出现敌人，最好避免只派一人去开宝箱的情况。中途第一章被抓住的バッガモナソ会出现协助战斗，原来多玛基开发了一套装置让他听从命令，我方实力得到显著增强，轻松通过本关。

战利品		
600ギル	シルバーピアス	圣石×2
キリム织の服	ミスリルグライド	
雷の枪	拳法着	

2-4 黑翼之影

胜利条件： 破坏敌方的水晶！
败北条件： 我方水晶被破坏

敌方队长		
Lv.10	近身	
Lv.09	近身	
Lv.09	间接	属性：回复
Lv.09	间接	属性：土

敌方召唤兽				
レモラ	Lv.09	近身	属性/免疫：雷	弱点：水
しろうさぎ	Lv.09	间接	属性：回复	
ケツツクアトル	Lv.09	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
アトモス	Lv.10	飞行	属性/免疫：土	弱点：炎

本关没什么难度，若想快速通过只需要集中兵力强攻红水晶即可。过关后第二章完结。

战利品		
1350ギル	アーガイルの腕轮	圣石×3



从本章开始就能够自由接受任务了，担心自己实力不足的话可以先去完成简单的一些。支线剧情除了提升级别和增加完成度之外，还能获得不少高品质原料，对以后合成珍稀的装备很有帮助。

3-1 莽撞的空贼们

胜利条件： 击倒全部的敌方队长！
败北条件： 有翼族任何一人死亡
我方队长全灭

敌方队长	
Lv.11	近身
Lv.11	间接
Lv.10	近身×2

敌方召唤兽				
ゴブリン	Lv.10	近身	属性/免疫：土	弱点：火
サボテンダー	Lv.10	间接	属性/免疫：土	弱点：火
ガルキマセラ	Lv.10	飞行		
アトモス	Lv.11	飞行	属性/免疫：土	弱点：火

敌方的哥布林比较多，善用凯斯的火炎魔法和火属性召唤兽可以让战斗变得很轻松。只要靠近有翼族他们就会取消攻击态势向后方撤退，不过中途在开始地点有敌人的援军登场，不足为惧。过关后飞空艇商店开放。

战利品		
1300ギル	合成图册	圣石

3-2 在后门前汇合

胜利条件： 潜入神殿！
败北条件： 瓦恩死亡

敌方队长			
Lv.10	近身×2	属性：雷	
Lv.15	近身	属性：雷	
Lv.12	近身	属性：雷	
Lv.15	间接×2	属性/免疫：火	弱点：水
Lv.14	间接×3	属性/免疫：火	弱点：水

本关仅有瓦恩一人参战，所以就连击倒一个敌人都很困难，特别是被近身型兵种包围的话会极度危险。不过好在胜利条件并不是全灭敌人，只要绕点道进入神殿即可，直接无视间接型杂兵的攻击就没太大问题。

战利品		
ミスリルランス	银の胸当て	オーカージレ

3-3 圣晶石之伤

胜利条件： 击倒全部的敌方队长！
败北条件： 我方队长全灭

敌方队长		
Lv.14	近身	
Lv.14	间接	属性：雷
Lv.13	间接	属性：回复
Lv.13	间接	属性：炎

敌方召唤兽				
アルラウネ	Lv.13	近身		
ノーム	Lv.13	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
クーシー	Lv.14	间接	属性/免疫：土	弱点：火
アトモス	Lv.14	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
カーバンクル	Lv.14	间接	属性：回复	

优先解决掉敌方回复系召唤兽，若想快速通过的话集中火力直接攻击敌方队长就行。过关后进入连续的下一关。

战利品		
1500ギル	ミスリルの杖	圣石×2

3-4 翼之裁判

胜利条件： 击倒翼之裁判！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长		
翼のジャッジ	Lv.15	近身

敌方召唤兽				
ゴブリン	Lv.15	近身	属性/免疫：土	弱点：火
ノーム	Lv.15	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
クーシー	Lv.16	间接	属性/免疫：土	弱点：火
セイレーン	Lv.16	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
シヴァ	Lv.17	间接	属性/免疫：水	弱点：火

翼之裁判终于出现了，而且对方有一只3级召唤兽，看起来将会是场硬仗。不过战斗途中翼之裁判居然退场了，胜利条件变更为击倒希瓦！没什么好说的，把怨念都发泄到她身上吧。过关后进入连续的下一关。

战利品	
バトルブーツ	圣石

3-5 背叛的バンガ

胜利条件： 击倒全部的敌方队长！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长		
Lv.16	近身×2	
Lv.17	间接	属性：雷
Lv.16	近身×2	弱点：雷

敌方召唤兽				
チョコボ	Lv.16	近身		
ボム	Lv.16	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
サジタリウス	Lv.17	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
カーバンクル	Lv.17	间接	属性：回复	
ティアマット	Lv.18	间接	属性/免疫：雷	弱点：土

同上一关如出一辙，翼之裁判在中途再次退场，胜利条件又变更为击倒希瓦！已经没话说了……OTL过关后第三章完结。

战利品		
1800ギル	合成指南卷之上	圣石×3
カエデの枝×3	カエデの木切れ	
ウサギの毛皮×2	兽王の毛皮	



靠近在船上的リッキー一行人就会触发剧情，结束后和潘妮罗对话，瓦恩团队决定参与争抢圣石的行动。此时バッガモナン离队，追加新的地点——乐园の岛イッシュ。

4-1 与リッキー一行人展开竞赛！

胜利条件： 开启全部的宝箱！

败北条件： 我方队长全灭

リッキー一行人全灭

敌方队长				
Lv.17	近身	属性：水	弱点：雷	
Lv.17	近身	属性：水	弱点：水	免疫：火
Lv.18	间接			

敌方召唤兽				
サハギン	Lv.17	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
ベイビ-シヴァ	Lv.17	间接	属性/免疫：水	弱点：火
アクエリアス	Lv.17	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
ダーリンシヴァ	Lv.18	间接	属性/免疫：水	弱点：火

本关开始有第3方的势力加入战场。リッキー一行3个人虽然不带召唤兽，但其实力很强，完全不必担心会被击倒。要注意的一点是被他们抢先打开的宝箱并不算在战利品内，推荐派遣移动速度高的菲罗出场。

战利品		
2500ギル	合成指南：卷之下	ラジエーション
トライデント	圣石	
兽王の骨	エメラルド	

4-2 再度与リッキー一行人展开竞赛！

胜利条件： 破坏敌方的水晶！

败北条件： 我方水晶被破坏

敌方队长				
Lv.19	近身	免疫：火		
Lv.18	近身	免疫：火		
Lv.18	近身	属性：水	免疫：火	
Lv.19	间接	属性：回复	弱点：火	免疫：水
Lv.18	间接	属性：水	弱点：火	免疫：水

敌方召唤兽				
サハギン	Lv.18	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
ベイビ-シヴァ	Lv.18	间接	属性/免疫：水	弱点：火
アクエリアス	Lv.18	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
セイレーン	Lv.19	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
キュクレイン	Lv.19	近身	属性/免疫：水	弱点：雷

没什么难度的一关。敌我双方的队长被击倒后会在水晶处复活，所以一鼓作气配合リッキー一行人直捣深处的大本营，当然也不要忘了抢宝箱的事。

战利品		
3000ギル	灵歌の音杖	アイスブランド
圣石×2	ネズミのしっぽ×4	土の石×4

4-3 归来的大恶党

胜利条件： 进入神殿！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长	
Lv.20	间接
Lv.19	近身×2

敌方召唤兽				
ボム	Lv.19	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
サラマンダー	Lv.19	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ファイアハウンド	Lv.20	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ラミア	Lv.20	间接	属性/免疫：火	弱点：水

敌方全是火属性的召唤兽，我方编成水属性的队伍会非常有利。战斗中途有剧情发生，离队的バッガモナン乱入，胜利条件变更为将其击倒，但随后他却掳走了菲罗。过关后进入连续的下一关。

战利品		
圣石	攻龙の壳	オリハルコンの块
オリハルコン矿石	兽王の毛皮	
オリハルコンの砂×3	モルボルのつる	绿色の液体×4

4-4 被掳走的菲罗

胜利条件：击倒バッガモナン！
败北条件：我方队长全灭

敌方队长		
バッガモナン	Lv.21	近身

敌方召唤兽				
サラマンダー	Lv.19	间接	属性/免疫：火	弱点：水
サジタリウス	Lv.20	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
イクシオン	Lv.20	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
ワイバーン	Lv.20	飞行	属性/免疫：火	弱点：水

バッガモナン的实力之前大家都有过体会，一旦变成“狂战士”状态的话会令我方前线陷入苦战，应优先附加异常状态再集中火力击倒其本体。

战利品		
3500ギル	守りの腕轮	圣石

4-5 绝望的仪式

胜利条件：击倒ベリアス！
败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽				
ジン	Lv.25	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ボム	Lv.25	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
ラミア	Lv.26	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ワイバーン	Lv.26	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
ベリアス	Lv.27	间接	属性/免疫：火	弱点：水

ベリアス的实力很强，加上周围源源不断地传送来杂兵，令本关的难度陡然上升。上一关获得的守りの腕轮是个好东西，效果是队伍永久具有“徐徐回复”的状态，可以让潘妮罗召唤近身兵种吸引ベリアス的火力。过关后瓦恩习得必杀技，ベリアス的契约盘被激活。但是翼之裁判又召唤出巴哈姆特，巨大的冲击波击中了瓦恩他们的飞空艇……第四章完结。

战利品		
ストームワンド	武具合成大全	圣石



瓦恩他们的飞空艇坠落在一个无人岛上，多玛基想进行修理可无奈手边却没有材料。任务目前暂时不能接受，合成屋和原料店也不开放。

5-1 受伤的青年

胜利条件：成功救出青年！
败北条件：青年救出失败
我方队长全灭

敌方召唤兽				
ブループリン	Lv.20	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
アクエリアス	Lv.20	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
アースハウンド	Lv.21	近身	属性/免疫：土	弱点：火
ゴーレム	Lv.21	近身	属性/免疫：土	弱点：火
グリーンドラゴン	Lv.21	间接	属性/免疫：土	弱点：火

一上来靠近男子出现剧情，同时起始点源源不断出现敌增援，胜利条件变更为“把青年带到安全地带”。战斗刚结束受伤男子便昏倒在地，第二天才清醒过来，可是什么话都不说。察觉到微妙细节的潘妮罗为男子跳了一曲治愈之舞后，青年终于说出了“谢谢”，并告诉众人自己的名字叫威利斯，而此时醋意大发的瓦恩却借口找吃的一下子冲了出去。

战利品		
狼の骨×2	战马の骨×2	圣石×2
土の石×3	土の魔石	

5-2 给潘妮罗的礼物

胜利条件：获得全部食料！
败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽				
グリーンプリン	Lv.21	近身	属性/免疫：土	弱点：火
ブループリン	Lv.21	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
ゴーレム	Lv.22	近身	属性/免疫：土	弱点：火
モルボル	Lv.22	近身		
アースドレイク	Lv.22	近身	属性/免疫：土	弱点：火

同样身为男孩子的凯斯也跟着跑了出去，像个小大人一样安慰瓦恩说其实潘姐对任何人都很温柔。说归这么说，食物还是必须要找的，于是两人一道狩猎。本关的怪物比较多但站位很分散，回复点也不少，可以采取各个击破的办法轻松拿下。两个空贼捧着从森林里面搜刮到的食物有说有笑地往营地走，相信潘妮罗看见的话肯定会非常高兴吧。

战利品		
オリハルコンの砂×4	ジャンゴフルーツ×3	圣石×2
恶魔のしっぽ	ネズミのしっぽ×3	
ラピスラズリ	アクアマリン×2	サファイア
スギの木切れ×2	スギの枝×2	

5-3 威利斯寻找的东西

胜利条件：保护好威利斯！
败北条件：我方队长全灭
威利斯死亡

敌方召唤兽				
ノーム	Lv.25	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
アイスハウンド	Lv.26	近身	属性/免疫：水	弱点：火
グリーンドラゴン	Lv.26	间接	属性/免疫：土	弱点：火
モルボル	Lv.26	近身		

回到营地，顺着多玛基手指的方向看到潘妮罗和威利斯两个人正坐在篝火前小声谈话。不懂人情世故的瓦恩直接走上前质问，潘妮罗解释说威利斯在找寻他的恋人——米蒂亚，自纳尔比那战役后便失踪了。此时放哨的菲罗飞奔回来通知众人大家被怪物包围住了，目标似乎是威利斯。清理完所有怪物后敌方BOSS出现，将其消灭就可以过关。

5-4 为你而舞

胜利条件： 制止威利斯！

败北条件： 潘妮罗死亡

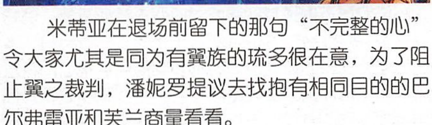
敌方队长			
翼のジャッジ	Lv.30	近身	属性：火

敌方召唤兽				
ノーム	Lv.27	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
アースハウンド	Lv.26	近身	属性/免疫：土	弱点：火
アイスドレイク	Lv.28	间接	属性/免疫：水	弱点：火
アトモス	Lv.28	飞行	属性/免疫：土	弱点：火
ウィリス	Lv.30	近身		

深夜，威利斯把潘妮罗单独约出来，告诉她一个惊人的事实--威利斯这个人实际上已经死了，话刚说完就消失不见了。然而更震惊的是瓦恩他们发觉之前遇到的翼之裁判就是米蒂亚，可对方并不承认反而拔刀相向，赶过来阻止的威利斯却被米蒂亚变为召唤兽姿态。翼之裁判受到一定的伤害会退场，因此集中兵力攻击威利斯即可。过关后奥丁的契约盘被激活，第五章完结。

战利品
圣石×3





米蒂亚在退场前留下的那句“不完整的心”令大家尤其是同为有翼族的琉多很在意，为了阻止翼之裁判，潘妮罗提议去找抱有相同目的的巴尔弗雷亚和芙兰商量看看。

6-1 复活的迷惑

胜利条件： 击倒全部的敌方队长！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长			
Lv.31	近身	免疫：水	
Lv.30	间接	属性：火	免疫：水
Lv.30	近身	免疫：水	

敌方召唤兽				
ボム	Lv.30	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
トンベリ	Lv.31	近身		
ラミア	Lv.31	间接	属性/免疫：火	弱点：水

见到芙兰后，得知巴尔弗雷亚到后面的山脉上去了。瓦恩一行人决定追过去，结果又碰到了新生的バンガ三连星，不用费多少劲就可以轻松收拾掉。战斗结束后他们却得意地说出自己不过是诱饵而已，真正的目标则是绑架芙兰，感到不妙的众人急忙往回赶。

战利品		
6000ギル	武具解体新书	圣石×3
ラピスラズリ×3	アクアマリン	
プリズムベスト	水の石×2	水の魔石×2

6-2 同伴的条件

胜利条件： 击倒全部的敌方队长！

败北条件： 我方队长全灭

芙兰死亡

敌方队长				
Lv.31	近身	属性：土	免疫：火	弱点：水
Lv.32	近身			
Lv.31	间接	属性：回复	免疫：雷	弱点：土
Lv.32	间接	属性：水	免疫：雷	弱点：土

敌方召唤兽				
レモラ	Lv.31	近身	属性/免疫：雷	弱点：水
ラミイ	Lv.31	飞行	属性/免疫：雷	弱点：水
ラミア	Lv.32	间接	属性/免疫：火	弱点：水
イブリス	Lv.32	近身	属性/免疫：火	弱点：水
カーバンクル	Lv.32	间接	属性：回复	

回到集落时发现芙兰已经被一伙人给团团围住，瓦恩一下子就冲了进去。本关我方被敌人分为两边，先把中间的两支部队消灭方便我方合流，然后蓄满瓦恩的必杀槽就几乎可以瞬间秒杀掉敌方剩下的两支部队。过关后芙兰加入，众人再次向着山脉前进。

战利品		
6500ギル	ブレイザー	圣石×2

6-3 与芙兰一道行动

胜利条件： 与芙兰一起进入洞窟！

败北条件： 我方队长全灭

芙兰死亡

敌方召唤兽				
イエロープリン	Lv.30	近身	属性/免疫：雷	弱点：土
ボム	Lv.30	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
レッドドラゴン	Lv.31	间接	属性/免疫：火	弱点：水
イエロードラゴン	Lv.31	间接	属性/免疫：雷	弱点：土

在山道上，潘妮罗问起芙兰最重要的东西是什么，得到的答案是“信赖关系”。本关怪物的数量不多，但要注意芙兰不受我方控制会一直朝洞窟的方向走，需要派人在她前面开路确保安全。

战利品		
スギの原木	オリハルコン矿石	サファイア

6-4 在圣晶石前等待的人

胜利条件： 击倒翼之裁判！

败北条件： 我方队长全灭

巴尔弗雷亚死亡

敌方队长		
翼のジャッジ	Lv.38	近身

敌方召唤兽				
サハギン	Lv.34	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
しろうさぎ	Lv.34	间接	属性：回复	
ダーリンシヴァ	Lv.35	间接	属性/免疫：水	弱点：火

敌方召唤兽				
セイレ−ン	Lv.35	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
マティウス	Lv.36	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷

一进洞窟就看见巴尔弗雷亚和米蒂亚正处于相互对峙的架势，二话不说瓦恩一行人立刻冲上去帮忙。本关翼之裁判总算不会再退场了，但其实更厉害的是她召唤出的背德的皇帝，广范围冰柱魔法对我方的杀伤力非常大，需要集中火力优先对付。过关后菲罗习得必杀技，マティウス的契约盘被激活，进入连续的下一关。

战利品	
黑装束	圣石

6-5 背叛的巴尔弗雷亚

胜利条件： 制止巴尔弗雷亚！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长		
バルフレア	Lv.35	间接
フラン	Lv.35	间接

敌方召唤兽				
ゴブリン	Lv.35	近身	属性/免疫：土	弱点：火
サジタリウス	Lv.36	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
ゴ−レム	Lv.36	近身	属性/免疫：土	弱点：火

原来巴尔弗雷亚的目的和米蒂亚一样是要破坏圣晶石，而这时バッガモナン也突然跑进来添乱，芙兰更是毫不犹豫地离开了队伍。本关是迄今为止最难打的一场战斗，巴尔弗雷亚和芙兰的实力强劲而且又站在后排，靠近他们还会出现3波增援；另一边的第3方势力バッガモナン则召唤出了泰坦，推荐优先集合兵力击退，然后再用蓄满必杀槽的瓦恩强行攻击巴尔弗雷亚本体。过关后第六章完结。

战利品			
7200ギル	ブラッドランス	ム−ンイヤリング	圣石×2



虽然取得了胜利，可圣晶石还是被巴尔弗雷亚破坏了。众人被光芒传送至不知名的地方，瓦恩眼睁睁看着潘妮罗、凯斯、菲罗在自己面前消失却无能为力。剧情过后追加3个新的地点——目觉めの地、黄昏の森、幻兽の古里。

7-1 即便在迷惑中

胜利条件： 击倒全部敌人！

败北条件： 任何一名同伴死亡

敌方召唤兽		
アルラウネ	Lv.32	近身
シルフ	Lv.32	间接
ガルキマセラ	Lv.32	飞行
モルボル	Lv.33	近身

琉多告诉潘妮罗这里是幻兽之岛，连接召唤门另一端的异世界。本关我方被分成3拨，而且仅瓦恩一人有召唤兽，所以务必要先合流，再去清理完怪物，出现的BOSS用必杀技直接招呼。战斗结束后瓦恩发觉自己的身体正在逐渐消失，进入连续的下一关。

战利品		
サンドスト−ム	バストメダリオン	圣石
ブラッドソ−ド	ウィザ−ドロ−ブ	マディ−ンの衣
アダマン矿の砂×3	アダマン矿の块	スライムオイル×2
エ−テル水	デビルカクテル	

7-2 瓦恩的回忆

胜利条件： 瓦恩被同伴发现！

败北条件： 我方任何一人死亡

本关没有召唤兽助阵，好在怪物数量也不是太多很容易对付。调查不同颜色的花会打开对应的通道，然后靠近瓦恩却发现他完全消失了。潘妮罗独自一人留下来对着寂静的森林敞开心扉倾诉，终于将瓦恩给召唤回来了，少女顾不上羞涩冲进恋人的怀里送上飞吻，大家也都重新打起了精神。

战利品		
祝福の音杖	力だすき	ゾンビパウダ−×3
ソウルパウダ−	カシの木切れ×2	
カシの枝×2	古今武具通鉴	飞龙のウロコ×4
ボルカノワンド	バイオレットレジ	

7-3 心眼的场所

胜利条件： 抵御幻兽的攻击！

败北条件： 我方队长全灭

敌方召唤兽				
チョコボ	Lv.34	近身		
サボテンダ−	Lv.34	间接	属性/免疫：土	弱点：火
イブリス	Lv.39	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ダ−リンシヴァ	Lv.39	间接	属性/免疫：水	弱点：火
ライデン	Lv.39	飞行	属性/免疫：雷	弱点：土

瓦恩一行人追寻着“不可思议的声音”来到了幻兽的古里，发现说话的正是之前被翼之裁判变为召唤兽的威利斯。他告诉众人自己是由米蒂亚心中生出的幻影，所谓的召唤，就是削弱使用圣石者的心而创造出幻兽的方法。说完后自己又变身成奥丁形态，集中火力猛攻其本体即可。临死前威利斯变为一把剑插入地中，瓦恩拔起来决心去寻找幕后操纵幻兽界的真正元凶，第7章前篇完结。



战利品
圣石×3



众人被威利斯用最后的力量传送回飞空艇上。来到舰桥的瓦恩看见巴尔弗雷亚冲过去就是一拳，大声说明自己已是空贼不要再把他当成小孩子了，随后巴尔弗雷亚和芙兰正式加入。这个时候多玛基突然跑过来通知大家飞空艇被袭击了。

7-4 蜂涌的有翼族

胜利条件：击倒全部的敌方队长！

败北条件：我方水晶被破坏

敌方队长		
Lv.40	飞行×2	
Lv.40	飞行	弱点：雷
Lv.40	飞行	免疫：雷

敌方召唤兽				
ワイバ-ン	Lv.41	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
ディアボロス	Lv.41	飞行		

从四处飞来的有翼族聚集在甲板的上空盘旋，他们都是因过度的召唤行为失去了自我。本关的敌人全是飞行类型，编成以间接召唤兽为主的队伍会比较轻松。击溃有翼族的进攻后巴尔弗雷亚道出了隐藏于伊瓦利斯背后的黑历史：居住在浮游大陆的有翼族不甚触怒了神而被封印起来完全隔绝与外界的联系，这就是传闻“空中秘宝”的真相。第七章完结。

战利品	
ロ-グブ-ツ	圣石×2



就在众人打算动身出发前往最后一块圣晶石所在地的时候，意外的援军登场了！阿西娅和巴修带着帝国的舰队加入进我方，原来地面上各处也出现了召唤兽的身影，要求协力先共同讨伐地面上的怪物。

8-1 坐立不安

胜利条件：破坏敌方的水晶！

败北条件：我方水晶被破坏

敌方队长		
Lv.39	间接	属性：回复
Lv.38	间接	免疫：雷
Lv.38	间接	
Lv.39	近身	弱点：火
Lv.38	近身	弱点：火

敌方召唤兽				
ジン	Lv.38	近身	属性/免疫：火	弱点：水
アクエリアス	Lv.38	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
サボテンダ-	Lv.38	间接	属性/免疫：土	弱点：火
サジタリウス	Lv.39	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
セイレ-ン	Lv.39	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷

刚到沙漠便迎面碰上一伙空贼，看起来战斗在所难免。从本章起难度显著增大，敌方会有意识地轮流顺番攻击，所以刚开始先按兵不动守在水晶前，待瓦恩快蓄满必杀槽的时候趁势一鼓作气冲上去破坏红水晶。过关后回到飞空艇上商讨伊瓦利斯的作战会议，分别与巴尔弗雷亚、巴修和拉萨对完话追加3个新的地点--グレバドス遗迹、ギ-ザ草原和パラミナ大峡谷。

战利品		
10000ギル	究极合成龙之卷	究极合成虎之卷
スカッドクラウド	圣石	

8-2（1/3）潜行的种族

胜利条件：找出情报提供者！

败北条件：我方队长全灭

情报提供者死亡

敌方召唤兽				
ケッツクアトル	Lv.40	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
ファイアハウンド	Lv.40	近身	属性/免疫：火	弱点：水
アトモス	Lv.40	飞行	属性/免疫：土	弱点：火

先前往最近的ギ-ザ草原，巴修说提供情报的人就藏在这里。本关要注意的是一旦未经确认的疑似情报提供者被击倒就算失败，因此得随时查看他们剩余的HP，兵分两路的话会比较有效率参与救援行动。

战利品	
アルクトゥルス	雏のティペット

8-2（2/3）沉睡者们

胜利条件：击倒全部敌人！

败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽			
ゾンビ	Lv.41	近身	弱点：回复
ヴァンパイア	Lv.42	飞行	弱点：回复

接着去往有人目击到翼之裁判的パラミナ大峡谷，凯斯和菲罗在途中发现了纳尔比那战役中亡者的墓碑，上面刻有威利斯的名字。随后米蒂亚果然出现了，并且召唤出大量不死系的僵尸，同样身为裁判的巴修凭一己之力将她击退，剩下的工作就交给回复系召唤兽清理战场好了。

战利品		
シルクコ-ト	フライングヘルム	圣石

魏家思	我还是要NDS，没有东西我这玩家强。
读者资料	男，15，四川省成都市青年区24中，610015

8-2（3/3）遗言

胜利条件：开启房间内全部机关！
败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽				
ジン	Lv.41	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ボム	Lv.41	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
イブリス	Lv.42	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ラミア	Lv.42	间接	属性/免疫：火	弱点：水

最后来到秘宝的传闻之地グレバドス遗 ，巴尔弗雷亚说秘宝实际上应该有3个才对，而潘妮罗在另一侧发现了新的通道。一路前行打开左右两边的机关，最深处的那扇门后面埋伏着BOSS，击倒后芙兰从石碑上刻录的古文字中再度确认了神的存在。于是众人重新回到飞空艇上再开伊瓦利斯作战会议，得出了米蒂亚是找到神的关键所在。

战利品		
ゴールドスタッフ	黒の仮面	圣石

8-3 悲伤的抵抗

胜利条件：抵达山顶！
败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽				
ボム	Lv.44	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
レッドプリン	Lv.44	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ファイアハウンド	Lv.45	近身	属性/免疫：火	弱点：水
レッドドラゴン	Lv.45	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ファイアドレイク	Lv.45	间接	属性/免疫：火	弱点：水

ローダ火山别名“谁都不敢靠近的死亡之山”，是异形维埃拉族隐居的地方，也正是米蒂亚的故乡。本关没什么特别的，踏踏实实朝前走就可以。过关后芙兰在山顶调查古树，追加新的地点——フォルヴィエラの乡。

战利品		
カシの原木	アダマンベスト	ソウルパウダー

8-4 米蒂亚的心

胜利条件：击倒カオス！
败北条件：我方队长全灭

敌方召唤兽				
アルラウネ	Lv.46	近身		
ボム	Lv.46	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
ラミア	Lv.47	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ワイバーン	Lv.47	飞行	属性/免疫：火	弱点：水
カオス	Lv.48	飞行	属性/免疫：火	弱点：水

一进去就看见米蒂亚在手刃族人，她叫嚣着要亲手切断异族的血脉，并召唤出轮回王卡奥斯，击倒卡奥斯后米蒂亚又召唤出9条火龙试图作最后的抵抗。翼之裁判的实力极强，加上无限的增援，我方若没有足够多的2级飞行单位会陷入胶着态势的泥潭。过关后凯斯习得必杀技，卡奥斯的契约盘被激活，第八章完结。

战利品		
ペジオニーテ	ラバーコンシャス	圣石×2
セーブザクイーン	カーマニョール	



临终前的米蒂亚告诉大家，神其实是古代有翼族的长老，希望众人可以将先祖从永恒的枷锁中解放出来。于是乘坐飞空艇经由永远に至る道抵达时の乱れた城门前。

9-1 有翼族的战士们

胜利条件：击倒全部的敌方队长！
败北条件：我方队长全灭

敌方队长				
Lv.43	飞行	属性：火		
Lv.43	飞行	属性：土	免疫：水	弱点：火
Lv.43	飞行	免疫：火		

敌方召唤兽				
チョコボ	Lv.43	近身		
サボテンダー	Lv.43	间接	属性/免疫：土	弱点：火
イクシオン	Lv.44	近身	属性/免疫：雷	弱点：土
ライデン	Lv.44	飞行	属性/免疫：雷	弱点：土
クーシー	Lv.44	间接	属性/免疫：土	弱点：火

城堡内的有翼族都进入了备战姿态，大家互相开玩笑地说对方列队欢迎的场面还真是有够隆重。本关敌方部队会随着时间的流逝重新配置3回，好在我方的召唤兽等级不会被重置。过关后追加新的地点——失われた时の城。

战利品	
ドラゴンフィンガ	圣石×3

9-2 孕育黑暗的人

胜利条件：击倒フォルサノス！
败北条件：我方队长全灭

敌方队长		
フォルサノス	Lv.48	近身

敌方召唤兽				
サハギン	Lv.48	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
サラマンダー	Lv.48	间接	属性/免疫：火	弱点：水
サボテンダー	Lv.48	间接	属性/免疫：土	弱点：火
キュクレイン	Lv.49	近身	属性/免疫：水	弱点：雷
ベリアス	Lv.50	间接	属性/免疫：火	弱点：水

终于见到了神一般存在的フォルサノス，他竟然也身穿裁判的装备。本关的难度预示着后面的战斗方式：击倒ベリアス出现マティウス，击

倒マティウス又出现卡奥斯，连战3个3级召唤兽要做好持久仗的心理准备；而フォルサノス的实力毫不逊色于之前的米蒂亚，要留到最后单独解决。过关后与神决裂的琉多找回自己的内心流出了眼泪，这更加坚定了同伴打倒フォルサノス的决意。

战利品	
キャラビニエール	圣石

9-3 被称作神的人

胜利条件： 击倒全部敌人！

败北条件： 我方队长全灭

敌方召唤兽				
ゴブリン	Lv.49	近身	属性/免疫：土	弱点：火
ベイビ-シヴァ	Lv.49	间接	属性/免疫：水	弱点：火
イブリス	Lv.50	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ディアボロス	Lv.50	飞行		
カ-バンクル	Lv.50	间接	属性：回复	

众人继续往城堡深处前行，却发现フォルサノス竟然与圣晶石同化在了一起。本关全灭敌人后还会有两拨一摸一样的增援，小心点应该不难对付才是。过关后进入连续的下一关。

9-4 向往心灵的人

胜利条件： 击倒米蒂亚！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长		
ミディア	Lv.52	近身

敌方召唤兽				
ジン	Lv.52	近身	属性/免疫：火	弱点：水
ケツツクアトル	Lv.52	间接	属性/免疫：雷	弱点：土
トンベリ	Lv.53	近身		
ラミア	Lv.53	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ライデン	Lv.53	飞行	属性/免疫：雷	弱点：土

在城堡的最深处，大家尝试用切身的体会劝阻フォルサノス继续着无谓的行动，但孤注一掷的他最终还是召唤回翼之裁判米蒂亚挡在自己面前，无奈的众人只好再次握紧了手中的武器。相信有过上一章的作战经验，这回面对翼之裁判可以游刃有余了，推荐编成火属性的2级飞行部队作为进攻的主力。过关后追加新的地点--契りを闭じた牢狱，第九章完结。

战利品		
ミネルバビスチェ	グランドヘルム	圣石×2



最后决战的时刻降临了，现在就只剩下最后的敌人フォルサノス。一切都准备就绪，然后众人一同向着城堡的最深处前进。

10-1 羽翼到达的地方

胜利条件： 制压召唤门！

败北条件： 我方队长全灭

敌方召唤兽				
レモラ	Lv.56	飞行	属性/免疫：雷	弱点：水
アクエリアス	Lv.56	飞行	属性/免疫：水	弱点：雷
サラマンダ-	Lv.56	间接	属性/免疫：火	弱点：水
ライデン	Lv.57	飞行	属性/免疫：雷	弱点：土
リヴァイアサン	Lv.58	近身	属性/免疫：水	弱点：雷

选择“准备OK”就不能再回去了，迎接众人的是敌方的大批部队。本关每击倒水属性3级幻兽利维亚桑一次，它都会在离我方最近的召唤门内复活，要优先尽早压制住。通过后进入连续的下一关。

10-2 黑暗的深渊

胜利条件： 破坏敌方的水晶！

败北条件： 我方队长全灭

敌方队长				
Lv.59	飞行	属性：土	免疫：水	弱点：火
Lv.58	飞行	属性：土	免疫：水	弱点：火
Lv.58	飞行	属性：雷		
Lv.58	飞行×2			

敌方召唤兽		
シルフ	Lv.58	间接
ガルキマセラ	Lv.58	飞行
トンベリ	Lv.59	近身
ディアボロス	Lv.59	飞行
オ-ディン	Lv.60	近身

本关的打法跟上一关很类似，无属性3级幻兽奥丁也会在离我方最近的召唤门内复活，压制住即可。想速战速决的话就集结部队直接攻击红水晶吧，但要确保后方的补给跟得上才行，有一定的风险指数。通过后进入连续的下一关。

10-3 归来之翼

胜利条件： 击倒フォルサノス！

败北条件： 我方队长全灭

敌方召唤兽		
异界の翼魔	Lv.55	近身
フォルサノスデクス	Lv.58	近身
フォルサノスゼイン	Lv.60	飞行
フォルサノスアリス	Lv.58	近身
バハム-ト	Lv.56	飞行

最终关，开战前瓦恩鼓舞起众人的士气，大家有说有笑地来到了与圣晶石合体的巨大化フォルサノス面前。BOSS的左右手分别会全体攻击和范围攻击，要优先击破；而本体的HP削减到50%以下又会召唤出巴哈姆特，同时发动前方直线地图炮攻击，范围无限远。艰难消灭敌方后神脱离圣晶石降到地面，跟瓦恩形成一对一的单挑态势。同伴们一个接一个地赶过来援护瓦恩，在默契的配合下，众人齐心协力打倒フォルサノス，之后请欣赏圆满的通关CG。



ヴァン

技能	技能说明	备注
デュアルアタック	对敌单体连续２回攻击	初期推荐
スプリント	自身行动速度上升	——
スティールスピード	攻击的同时令敌人减速	——
スティールタフネス	攻击的同时令敌人防御力下降	——
メルトクリムゾン	对范围内敌人造成大伤害	必杀技
スティールパワー	攻击的同时令敌人攻击力下降	——
タイムキラ	攻击的同时追加“停止”状态	——
スピードスター	行动间隔时间大幅度缩短	中后期推荐
ブースト	自身行动速度上升	被动能力
チエインダガー	一定机率发动连续攻击	被动能力
レジストドンムブ	队伍免疫“移动不能”状态	被动能力
空贼の心得	对敌人造成异常状态的时间延长	被动能力
ミストテイク	必杀槽蓄满的时间缩短	被动能力

パンネロ

技能	技能说明	备注
ケアルガ	范围内我方HP回复	推荐长期装备
フェイスダンス	范围内我方魔法攻击力上升	——
エスナガ	范围内我方异常状态回复	——
ブレイブダンス	范围内我方物理攻击力上升	——
レイズ	复活我方一名队员	——
ドアクダンス	使范围内的敌人陷入“停止”状态	——
ホーリー	对敌单体神圣魔法攻击	——
ファイナルダンス	队伍全体完全回复+治疗异常状态	必杀技
ミメイジステップ	队伍魔法防御力上升	被动能力
いつでもリジェネ	队伍永久具有“徐徐回复”效果	被动能力
レジストサイレス	队伍免疫“沉默”状态	被动能力
ヒールステップ	队伍HP回复量增加	被动能力
踊り子の心得	跳舞系技能持续时间增加	被动能力

カイツ

技能	技能说明	备注
ファイガ	对敌火属性魔法攻击	——
ブリザガ	对敌水属性魔法攻击	——
バイオ	对敌毒属性魔法攻击	——
サンダガ	对敌雷属性魔法攻击	——
ストンガ	对敌土属性魔法攻击	——
チャージマジック	使用后下次咏唱的魔法威力增加	——
フレア	对敌单体灼热魔法攻击	——
テトラディザスター	用魔法对范围内敌人造成大伤害	必杀技
インテリジエンス	队伍魔法攻击力上升	被动能力
レジストポイズン	队伍免疫“猛毒”状态	被动能力
トレジャーハンター	战斗结束后可以获得稀有物品	被动能力
トングツイスター	魔法咏唱时间大幅度缩短	被动能力

フイロ

技能	技能说明	备注
ソニックウエーブ	前方大范围攻击	——
ガードトラップ	范围内敌人防御力下降	——
ドリフト	队伍行动速度上升	——
スピードトラップ	范围内敌人行动速度下降	——
デコイビット	吸收一定的队伍伤害	——
エアリアルドライブ	我方全员行动间隔时间大幅缩短	必杀技
アタックトラップ	范围内敌人攻击力下降	——
オーバードライブ	范围内我方全能力上升	——
エクスペディション	队伍行动速度上升	被动能力
レジストストップ	队伍免疫“停止”状态	被动能力
マテリアルハンター	自身行动速度上升	被动能力
ウイリーウイリー	AP增加速度变快	被动能力
飞行士の心得	陷阱系技能持续时间延长	被动能力

リュド

技能	技能说明	备注
ジャンプ	从高空攻击范围内敌人	——
苏生	消耗自身HP复活我方队员	——
龙剑	吸收敌人HP的攻击	——
气功	消耗自身HP回复我方队员	——
バニシガ	范围内我方队员隐身	——
红の翼	贯穿前方敌人的攻击	——
精气	消耗自身HP让队伍全能力上升	——
ファンファーレ	我方召唤兽全能力上升	必杀技
果敢	队伍攻击力上升	被动能力
レジストコンフュ	队伍免疫“混乱”状态	被动能力
いつでもレビテト	队伍永久具有“浮空”效果	被动能力
招来	召唤上限增加	被动能力
龙骑士の心得	龙剑吸血效果上升	被动能力

フラン

技能	技能说明	备注
ファイガブラインアロー	攻击的同时追加“失明”状态	——
スリプルアロー	攻击的同时追加“睡眠”状态	——
サイレスアロー	攻击的同时追加“沉默”状态	——
コンフュアロー	攻击的同时追加“混乱”状态	——
デスペガ	解除敌方的有利状态	——
乱れうち	向敌单体射出箭雨的连续攻击	——
森の(み	回复我方HP和异常状态	——
不动无明镜弦	解除敌方全体的有效状态	必杀技
レジストスリープ	队伍免疫“睡眠”状态	被动能力
适者生存	队伍受到的伤害值减少	被动能力
具眼の射手	对敌人造成异常状态的时间延长	被动能力
狩人の心得	连续攻击造成的伤害值增加	被动能力

バルフレア

技能	技能说明	备注
トライショット	对敌单体连续３回射击	——
ブラストショット	将敌单体吹飞的散弹射击	——
スナイパーアイ	自身射程距离增加	——
クイックシルバー	自身攻击力上升	——
足を狙う	令敌单体陷入“移动不能”状态	——
腕を狙う	令敌单体陷入“行动不能”状态	——
ピアッシングバレット	对前方直线上的敌人贯通射击	——
谋逆のアスペクト	对敌单体造成大伤害	必杀技
バウンティハンター	击倒敌人后获得金钱增加	被动能力
レジストブライン	队伍免疫“失明”状态	被动能力
ラピッドファイア	行动间隔时间缩短	被动能力
アスペクトブリッツ	必杀技威力上升	被动能力
狙击手の心得	射程距离大幅度增加	被动能力

アーシエ

技能	技能说明	备注
スロウガ	使范围内的敌人陷入“减速”状态	——
チャージボム	自身攻击范围扩大	——
ヘイスガ	范围内我方行动速度上升	——
リジエネガ	范围内我方进入“徐徐回复”状态	推荐长期装备
スプレッドボム	对前方敌人投掷炸弹的攻击	——
テレポ	将队伍里的召唤兽传送至身边	——
コメット	对敌土属性魔法攻击	——
天魔鬼神の灵符	使敌方一定时间内无法进行召唤	必杀技
疾风の呼笛	召唤速度加快	被动能力
力への意思	战斗后获得更多的经验值	被动能力
完全无欠の防卫	HP全满时防御力和魔法防御力上升	被动能力
完全无欠の行军	HP全满时攻击力和魔法攻击力上升	被动能力
霸王の心得	队伍免疫全部异常状态	被动能力

バッシュ

技能	技能说明	备注
プロテガ	范围内我方防御力上升	推荐长期装备
シェルガ	范围内我方魔法防御力上升	——
一闪	将前方的敌人一刀两断	——
心头灭却	治疗异常状态并追加“徐徐回复”效果	——
沉着の坚守	以降低攻击力的代价提升防御力	——
かばう	保护濒死的队友	——
シャイニングレイ	对敌圣属性魔法攻击	——
不屈なる修罗の盾	一定时间内队伍处于“无敌”状态	必杀技
盾の生きざま	队伍的HP上限增加	被动能力
レジストスロウ	队伍免疫“减速”状态	被动能力
骑士の气骨	濒死时防御力和魔法防御力上升	被动能力
骑士の本怀	濒死时攻击力和魔法攻击力上升	被动能力
英雄の心得	保护队友时防御力大幅度提升	被动能力



PSP	SQUARE ENIX	4月19日
	RPG	1人/3990日元
最终幻想I		存储需要672KB

文/CNGBA极光工作组 licut

最终幻想「时の迷宫」初步攻略

FF系列的初代作品《最终幻想》在该系列诞生20周年之际，SQUARE ENIX将这款殿堂级的经典大作再次复刻到了新锐掌机PSP上，完全重制了游戏世界的风貌和各种经典元素，并保留了之前各种版本的改进，GBA版增加的隐藏迷宫混沌之魂（Soul of chaos）等要素也继续保留，更为这次的周年纪念版制作了全新的原创迷宫，让FF系列的新老玩家们都兴奋不已。而这款《最终幻想 周年纪念版》也就成了名副其实的FF Ⅰ最终而且是最完美的版本！

由于经典的FF Ⅰ如今年岁已经一大把，各平台移植复刻版本多如牛毛，各种详实的流程与数据也能在互联网上轻松地搜索到，这里就不再过多地介绍流程攻略了，不过这次的周年纪念版还是有非常丰富的新要素与亮点值得向玩家们介绍与分享的。老瓶装新酒，那么究竟新酒的味道是口味一新还是香醇依旧呢？

画面和音效等方面的飞跃不是仅仅列出官方数据能说明的，只要正式开始游戏，我们便能切身地感受到这次“新作”带给我们的震撼。更细致的宽屏2D画面、流云烟雾、光影的渲染、细腻的配乐让这个早已被玩家们熟识的世界仿佛焕发了第二春——也许仅仅改变些东西对于PSP的强大机能来说并不值一提，但这毕竟是“纪念版”，大幅度地提升画面等因素必将导致原作风味的丧失，这对一款殿堂级的经典老游戏的复刻版来说并不是理智的行为。接受过画面和音效等“表面现象”的洗礼后，再让我们来仔细看看本作在系统和游戏本质上到底有些什么比较重要的改变。


↑《最终幻想 周年纪念版》中新加入的云雾等环境特效。

首先比较明显的MP概念的加入。这和FC上原作完全不同，但是对于现在的RPG玩家们来说适应MP系统并不存在任何问题，也不会对游戏产生明显影响。游戏中MP的补给十分容易，初期的补给50MP的药剂在みなとまちプラボカ售价150，中期有了飞艇后穿梭于世界各地补给亦是方便快捷。而且由于FF Ⅰ的升级速度以现在的标准来看实在是太快了，中后期角色的MP上限的增加与习得新等级魔法的MP消费量简直是不成比例，所以MP系统并不会给游戏过程带来任何麻烦；遇敌率的提高。虽然官方并没有就这一问题进行过表态，但随着游戏的进行不难察觉，相较于GBA版和PS版来说这次的PSP周年纪念版的遇敌率又进行了提高。这一提高似乎并不是发生在某些区域，而是整个游戏世界的普遍现象。光之勇士们第一次离开コーネリア皇城踏上草原和森林时几乎就是

三步一次战斗，个别时间和地区的遇敌率简直高到恐怖。例如当光之勇士们拿到土之杖（つちのつえ）后第二次回到土之洞穴后，1层或2层（随机）迷宫左侧纵向通道的遇敌率简直高到了令人抓狂的地步——绝对意义上的一步一战，寸步难行。按照普通的任务流程，保持80%的迎战率的话当恢复完四属性水晶后角色的级别都能轻松达到LV50甚至更高。顺带一提，本作出现的敌人种类/属性/掉宝基本没有改变。



↑重新制作的魔法效果更加绚丽。

"时の迷宫"奥秘初探!!

相信几乎所有的FF老玩家对于《最终幻想周年纪念版》最期待的一点，就是官方早期所公布全新迷宫"时の迷宫"吧?没错！本作尚在制作中时就已经浓墨重彩地公开了"时の迷恐怕宫"的特色介绍和几张图片，吊足了FF饭们的胃口。

既然是作为游戏第一新要素登场，而且名曰"隐藏迷宫"，那么想要体验这个迷宫自然是需要费一番周折的，很多人甚至抱怨游戏中所给的相关提示太少，完成游戏后都没发现关于"时の迷宫"的蛛丝马迹……

●迷宫位置锁定!

没错，这次制作方十分不厚道地隐藏了一切关于"时の迷宫"的文字信息，也不像GBA版的混沌之魂几大隐藏迷宫那样利用剧情和过场特写来给玩家明显的提示。其实要找到传说中的"时の迷宫"并不难，而起到作用的恰恰是官方所放出的那几张截图。通过观察不难发现，截图中的破败的场景是不是有点眼熟呢?细心的玩家可能到此就能开始有些头绪了吧?图中的场景就是光之勇士们第一个任务——营救柯尼利亚城公主以及最后一个任务通向2000年前入口的所在地カオス神殿。



↑官方预先放出的"时の迷宫"相关截图。

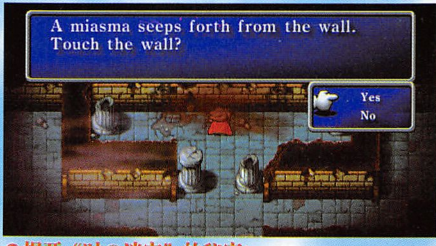
●"时の迷宫"开启!

虽然通过截图知道了"时の迷宫"的具体所在地，那么如何开启它呢?接下来就得靠游戏中的细心观察喽。当光之勇士们第一次进入カオス神殿消灭掉绑架公主、其实就是最终BOSS的恶魔ガーランド后，回到柯尼利亚（コーネリア）城时可以找到一个披着暗紫色斗篷的家伙，上去和他对话（尚未证实这一步似乎是否是必要的）他会很慌张地逃离——这个细节是之前的GBA和PS版都没有的，因为这个斗篷男就是为玩家开启"时の迷宫"的人！不过这个时候是没办法追踪他的，而且这个斗篷男从此便了无音讯……光之勇士们还是先老老实实地完成主线任务吧。

在经过全世界的奔波奋战、逐一击败4大魔头并恢复4块水晶石的光辉后，光之勇士得到贤者的指示再次来到カオス神殿时便可以再次触发剧情，可以看到紫色斗篷男快速地离开并在一房间内开启暗门随即消失！不过这次并没有发现勇士们——



赶快跟随上去吧。根据过场斗篷男是从右边往迷宫上方前进的，很容易就可以找到一处被残墙围出来的小房间，房间北方的墙壁上很明显地笼罩着红色的烟雾，走上前对着墙壁调查就可以打开周年纪念版传说中的"时の迷宫"的入口了，注意！调查墙壁前记得另存个新档，存档的具体原因下面会具体说明。

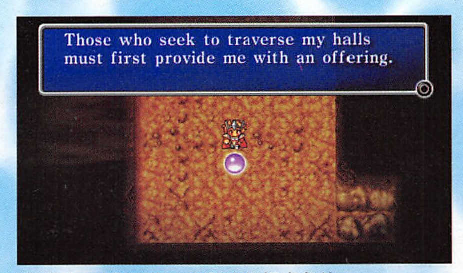


●揭开"时の迷宫"的秘密!

好不容易找到了隐藏迷宫，里面究竟都隐藏着些什么秘密呢?

进入迷宫前厅后神秘的斗篷男会向勇士们简单地介绍“时の迷宫”的情况，如果没有看明白可以再次与他对话，由于周年纪念版十分厚道地支持游戏中随时切换日/英双语，没有弄清楚的快去拿本英汉字典来吧。

向前走进蓝色的传送点，光之勇士们便正式地被传送到了“时の迷宫”中！顺着唯一的通道往下走马上可以看到一个紫色的光球，和它对话得知它是“时之光”，它最后会向玩家提出一个非常过分的要求：“要想在“时の迷宫”里展开真正的冒险，必须先向它购买时间……”这不是敲诈吗？难道是看出来已经消灭掉4大魔王的光之勇士们身上都有着大把钞票么。且慢——“时之光”在这里所要的并不是金钱这么俗气的东西，而是破天荒地要玩家舍弃自己的某一项能力/行动方式来向购买所谓的“时间”！



↑“时之光”现身，向勇士们提出条件。

这里有必要着重说明下很重要的一点：经过反复读取存档进入“时の迷宫”并与“时之光”对话后发现，“时之光”所要的条件其实并不是固定的。有时候是需要玩家舍弃一项战斗中可使用的选项来换取时间，包括普通攻击、魔法使用、物品使用、战斗中逃脱、移动加速禁止。

第一类情况是随机提供以下5种项目中的4种或3种给玩家选择：

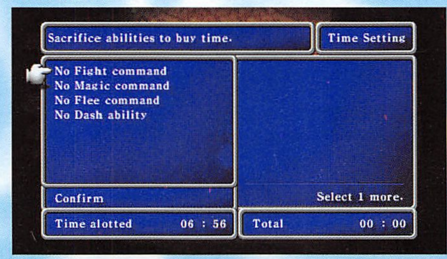
魔法使用禁止：换取04：09的时间值；
物品使用禁止：换取05：33的时间值；
攻击使用禁止：换取06：56的时间值；
战斗逃脱禁止：换取06：56的时间值；
移动加速禁止：换取06：56的时间值。

不过这几种随机情况的具体换取时间值与第一种没有什么差别，如果玩家只想舍弃5个项目中特定一项，例如移动加速禁止，那么可以反复地重新读取存档（游戏中按L+R+SELECT+START为重启游戏）再次进入“时の迷宫”，随机得到新的时间购买情况（这里需要注意，是每从カオス神殿进入“时の迷宫”后时间购买情况才会随机刷新一次，而不是每次对话刷新一次，在进入“时の迷宫”前另外存档的目的也在于此）。

第二类情况则是需要玩家一次性舍弃多达7项/3项的功能！而且与前两相同的项目所对应的换取时间是不同的，下面是这几个项目的具体情况。

魔法使用禁止：换取06：56的时间值；
白魔法使用禁止：换取04：09的时间值；
黑魔法使用禁止：换取05：33的时间值；
物品使用禁止：换取08：19的时间值；
补给物品使用禁止：换取02：46的时间值；
攻击物品使用禁止：换取05：33的时间值；
战斗逃脱禁止：换取09：42的时间值；
迷宫中加速移动禁止：换取11：06的时间值；
普通攻击威力减半：换取04：09的时间值；
防御力减半：换取04：09的时间值；
精准度减半：换取05：33的时间值；
回避率减半：换取05：33的时间值；
智力的减半：换取02：46的时间值。

这种情况下单个的换取值比前两种单项选择更多，但是由于这种情况强制玩家必须选择3～7个项目，所以实际上累加起来并占不到任何便宜，多项同时放弃还会使迷宫内探险的变数更大，所以综合对比的话，前两种情况相对来说是更适合角色级别比较低或初级玩家选择，后一种多项选择则是为已经把角色级别练到很高或喜爱挑战高难度的玩家所准备的。究竟选择哪种时间换取方式对进入迷宫后的冒险将起着极大的影响，甚至可以说是将完全改变玩家在迷宫内的遭遇以及玩法。由此可见本作中新加入的“时の迷宫”确实是十分有新意的，同时使得本次复刻版的可玩度和游戏时间都得到了明显提高。



↑选择放弃能力来换取宝贵的时间。

时间值购买完毕后才算是正式进入了“时の迷宫”，办理入境手续还真是烦琐啊。

第一层迷宫的地图是从两张中间随机出现的，两张地图的谜题是不同的，目前出现几率最高的一张地图其实是最难的一张，想要玩到不同的地图还是得L+R+SELECT+START重启游戏并重新读取存档进入“时の迷宫”；

“时の迷宫”第一层

⊙谜题之一：

这个地图的谜题是给光之勇士们的第一个考验，当然对于习惯了打打杀杀的勇士们来说确实也很难——这是一道真正意义上的逻辑判断谜题！而且规则也十分的复杂，随机性的条件也很多。游戏的规则与过程如下：

1、迷宫中可以找到一块会说话的石碑，和它对话后它随时会详细告诉你这个游戏的规则，这可是不能有丝毫马虎的事，习惯狂按确定跳过的玩家们可得注意了；



↑这就是解谜关键之一的石碑。

2、和石碑对话完毕后就会提示正式激活本层的谜题系统，右下角的计时表也开始走动了，计时表倒计时的起始时间就是进入本层迷宫前向“时之光”所舍弃能力换来的时间值！倒计时结束之前迷宫内是相对安全的，一旦倒计时结束迷宫就会立刻充满危险，不但有着极高的遇敌率，而且玩家队伍还会持续地受到伤害减少HP，注意HP的减少是没有任何防护方法的，也没有办法临时离开本层迷宫……怎么样，是不是开始紧张了呢？

3、一旦激活谜题，倒计时开始后迷宫的各个角落就会随机出现7个长着翅膀的小精灵，还会在一个比较大的主房间里面随机出现9个宝箱，宝箱呈九宫格的形状排列；

4、看到那么多宝箱放在一起，是不是习惯性的手痒想上前打开它们，找到些什么好东西？那么很抱歉地告诉你，一定忍住。9个宝箱中只有1个宝箱是能打开的，一旦开错了其他的8个，所有宝箱马上会损毁并且消失。想要宝箱重新排列出现就得再次去和石碑对话并第二次激活谜题，看着用技能换来的血汗时间这么白白流失只能欲哭无泪了；

5、分别与7个小精灵对话，会收到7段不同的提示。例如“你要的答案在第一行或者第一列箱子内”、“不要打开中间的箱子”、“你最好打开从左侧数起第二个箱子”等等，这些信息互相关联对应，集中在一起后会非常复杂。而且最要命的一点是7个小精灵中的某1个所给玩家的信息竟然是假的！这里一切的生成都是随机的，没有固有的规则。建议玩家在激活谜题前先准备好纸和笔，并画好三乘以三的九宫格，开始后根据各个小精灵的提示信息在九宫格上进行标记，这样一来才有可能从复杂的信息中先排除一条与其他信息互相矛盾的假信息。这样一来剩下的事情就容易很多了，将可靠信息综合起来最终得到答案，也就是应该打开的宝箱的位置！

6、如果时间消耗完也没能找到正确的宝箱，那么还可以去寻找“时之光”并再次出卖自己的能力以换取最后一点可怜的时间……当然在出卖了两次能力后估计玩家也就是破釜沉舟，孤注一掷的境地了。

7、关于“时の迷宫”内出现的怪物。不用说玩家们也能猜到了，隐藏迷宫内的敌人一般都是非常强的，而“时の迷宫”内的怪更是强上加强。

一般怪物与迷宫外的同类（外形相似）怪物的差别只是颜色，但其HP一般是普通同类的3到5倍，攻击力也非常高，所有怪物全都会属性魔法，而且最变态的是至少有一半以上的敌人、包括外面世界中实力很差的怪物类型都掌握着恐怖的即死魔法。考虑到怪物的实力和时间的紧迫，使用强力群体攻击魔法后全员撤离才是合理办法。从这里也可以看出，在进入“时の迷宫”前向“时之光”出卖能力的时候，优先卖掉普通攻击和物品使用是最划算的，HP的损伤靠白魔法群补节省时间，普通物理攻击在这里也基本没有任何价值。



↑当解开谜题后，其中一个传送点会开启。

⊙谜题之二：

如果第一层迷宫随机到的是这个情况（鉴别方法：一出现在地图中路就很曲折而且狭窄）那么得先恭喜你了。这一层迷宫虽然看似复杂，遇敌率也比较高，其实从谜题的角度来说是比第一种逻辑推断题要简单得多的，而且逻辑推理还需要玩家拥有不错的英语/日语能力才有可能解开，而这一种却只是考验玩家的观察能力。游戏规则与过程如下：

1、首先在迷宫中找到会说话的石碑（以后每一层的谜题第一个步骤都是如此，因为石碑会告诉你最基本的游戏规则）；

2、与石碑对话完毕后，本层谜题正式被激活。镜头会自动移动到石碑左边的空地上，随后会有

一只蓝色的小精灵从上方飞到空地中间——这里请一定看仔细了哦——小精灵站定后就会开始跳舞，说是跳舞其实只是几种简单的动作组合起来，等它跳完一段后从上方会同时再飞下来6个和她长得完全一样的精灵，而且马上互相调整了位置。是不是又开始头大了?如果仔细观察并记住了刚才小精灵舞蹈的舞步，那么现在就在这7只小精灵中间把原来那只找出来吧！什么?你没看清?没关系，如果还有时间就去随便选择一只精灵，猜对了那就没什么好说了只怪你RP太好……猜错了6只精灵们就会退下，留下正确答案的那只精灵，这样就可以再次仔细观察它的舞步了。

观察舞步的诀窍在于分解动作，这里我也介绍一下：舞蹈动作一是面对玩家跳跃，接触地面再飞起为一次循环，落地两次为两次循环；舞蹈动作二是旋转，这里不分左右，只分旋转圈数。精灵旋转至面对玩家为一次循环，依此类推。

例如观察第一只精灵跳舞，只要先看它是跳跃还是直接旋转，跳跃的话再数它跳跃几次，旋转就看它旋转几次，随后再数它的后续动作，舞步的组合不会超过3个，所以能数出2种动作的先后和次数就没问题了。

3、找出正确的小精灵后会提示谜题解开，这时候再去寻找地图中的传送点，变成蓝色的那个就是通向下一层的传送点。

“时の迷宫”第二层

首先勇士们不会直接进入第二层迷宫的主体中，而是在走廊上面对着“时之光”。这个时候千万不要急着和“时之光”对话进入迷宫，现在其实是让玩家休整的，因为在这个走廊中上层迷宫中出卖掉的能力又回到了自己的手中，赶紧补满队员的HP和MP吧，有什么补什么，后面的日子可是更艰难了。休整完毕后再次和“时之光”对话，第二次出卖自己的能力来换取解迷时间，第二层谜题比较容易解答，接下来会详细介绍，这里如果随机到出卖3~7种能力的情况的话，推荐卖掉些次要的、换取时间比较少的能力例如战斗中逃脱，留下能够补给HP的能力——因为从这层起敌人的实力又大大增强了，群体攻击魔法尚不用说，光是物理攻击一次打掉法师一大半的HP都属正常，如果把治疗的能力都出卖的话恐怕还没解开谜题就GAME OVER了……进入迷宫后的具体游戏规则与过程如下：

1、在迷宫深处找到会说话的石碑，获取游戏规则并激活本层谜题；

2、玩家身畔会出现一个小光球，OK，先让PSP待机节省时间，去找一张纸和铅笔吧。小光球会开始匀速移动，在左侧空地中的障碍中来回穿梭前进，这个时候需要玩家的记忆力发挥作用了，实在不行就用铅笔在纸上画出大概的行动路线吧。实在没记住就走到中间乱来一阵，系统判断为错误后就会重新启动谜题，这关买来的时间足够进行5次以上的解迷，所以想通过本关并不是什么难事……如果你五次都没有记住的话，咳，那么就重启游戏从第一层重新进入吧！别忘了一旦进入这神秘的“时の迷宫”，SAVE/LOAD大法就成为了更神秘而且遥远的事情；

3、光球最终会走到空地左下角的出口处并消失，等待片刻后可以控制勇士们行动了，这里一定要小心地按照光球的路线前进，任何多余的迂回往返都是会被判定为路线错误的。当依照完全正确的路线到达左下角的出口后，系统便会自动提示谜题已解开，接下来就向“时の迷宫”第三层前进吧！

“时の迷宫”第三层

勇士们进入第三层的正式谜题主题之前仍然会先出现在安全走廊上，补给HP和MP，存档依旧是个奢望……

与“时之光”对话再次出卖自己的能力。这一层依然是需要主要至少要留下一个能补给HP的能力，怪的能力实在是太变态，群体攻击魔法放不停，即死招数出不断，攻击能力就华丽的飞掉吧，即便手持神器要想快速地解决它们也是不现实的，也是不划算的。可以这么说，从第二层迷宫开始攻击手段和能力就应该成为玩家第一个抛弃掉用来换取时间的选择，在“时の迷宫”里，只有速度和智慧才是唯一的答案（当然！逃跑也是不错的答案）。

第三层的谜题是数蝙蝠。 具体游戏规则与过程如下：

1、找到石碑激活谜题后向右侧移动可以看到很多蝙蝠在无规律地乱飞；

2、蝙蝠开始一共有三拨，不过飞到后面是会慢慢混在一起的！所以还是得抓紧点时间，不要奢望去一个个地数出来，蝙蝠混杂在一起要想清点出来是不可能的，这里考验的并不是玩家的数数能力，真正考验的还是瞬间记忆能力。蝙蝠飞动到一个地方后会有一瞬间的停滞动作，这个时候就粗略地扫一眼，估计出个总数应该是不存在任何问题的。数完一拨马上继续向右前进数第二波，不要受第一拨数量的影响，数完三拨后是否正确基本也就看RP了，继续向右前进可以看到斗篷男很严肃地站在路口前堵路，和他对话选择蝙蝠的总数量，正确的话斗篷男就会让出路让玩家通过，错误的话就只能回去找石碑重启谜题再来了；

3、总的来说这个谜题还是比较好解决的，我第一次就粗略地随意算出个就答对了，即使答错也不要紧，第三层给的时间还是非常充裕的，而且蝙蝠的总数量在刷新后并不会有太大的浮动，只要RP够好猜也是能猜对的。穿过斗篷男的路口后在迷宫右侧可以找到通向第四层的传送点，唯一需要注意的就是每次在谜题解开或者失败后遇敌率都会上升不少，小心队员们的HP，让每个人的HP随时维持在300以上就没问题了。

“时の迷宫”第四层

补充好HP和MP以后出卖能力进入第四层迷宫。这一层的情况更严峻，敌人的攻击更猛烈，如果骑士没有600的HP、法师不到400的话就很悬了，几次撤退失败就会全员阵亡导致前功尽弃！保留白魔法的能力也是非常必要的。这一层的谜题其实是很看RP的，具体游戏规则与过程如下：

1、这次的石碑在地图很深的地方，实在是很棘手的事情，虽然迷宫并不是太大太复杂，但行进路上基本上是4～5步一遇敌人，保险的方法是4人中3人选择撤退，留下白魔法师每个回合释放群体治疗魔法，从而保证队员们能有更多的机会撤离战斗。找到石碑后听完介绍镜头会转移到右侧的空地上，不要离开这个区域，如果跑远了系统会提示你，强行离开的话谜题会从激活状态变成封印状态。

2、石碑告诉玩家本层的目的是寻找埋藏在右侧空地里的钥匙，并且会给玩家第一个文字提示，内容是钥匙埋藏位置的不完整提示，例如“钥匙埋在距此五步之处”、“钥匙埋在距此八步之处”等，但是具体是哪个方向的五步八步是不会告诉玩家的，五步的意思是目前玩家所处位置的直线距离五步的位置。不过这里找错了位置不需要重启，只会浪费点时间看文字，并且会再给出下一个提示。就是说可以在第一个提示的基础上再次确定下不同坐标上的钥匙位置；

3、解决本谜题的诀窍在于综合前几次的距离提示来逐步限定出钥匙的埋藏位置。怎么样，是不是有不少玩家想起了一款经典的游戏……那就是WINDOWS自带的扫雷游戏！基本上这两个游戏的规则是类似的。开始后建议玩家先朝空地的角落先乱踩一点，再根据这一点给出的新提示继续寻找钥匙，这样的搜索空间就小了不少了，如果在空地中心地带寻找的话系统给出个距离后猜对的可能只有1/4，也就是四个方向只能猜一个方向，如果在角落的话有时所给的距离会超过玩家位置与墙壁的距离，那么钥匙的位置便有几率能锁定在两个方向了。

“时の迷宫”第五层

这一层的谜题消耗时间要多于前几层，换取的时间最好充裕一点。由于不能存档，所以也没办法选择“时之光”所给的出卖条件，碰上不好的出卖条件实在是让人非常灰心！有一次本人竟然被迫出卖了一半防御力和白魔法使用，导致谜题虽然解开但是却惨遭队伍全灭的可怕下场，可见随着向“时の迷宫”内部的不断深入，风险和挑战也在不断增长！本层游戏的具体规则与过程如下：

1、在迷宫中可以看到很多彩色的方块，踩上去会发出不同的音调，不过不用管它；

2、找到石碑后激活游戏，游戏区域所在的空地会出现一排五颜六色的按钮（其实相当于琴键），随后按钮会自动按照一定顺序被按下，并发出不同的音调。玩家这次的任务是在演奏完成后凭记忆重新演奏一遍。其实对于一般对音符并不敏感的人来说，本题若想根据音乐来记忆按钮被按下的顺序其实是不现实的，真正可靠的办法还是凭记忆力记住按钮按下的顺序，笨笨的就靠笔和纸也是没问题的。

3、如果弹奏错误系统不用重启，而是会重新演奏一遍——这就容易多了吧？在演奏对第一遍音符后会开始第二段弹奏，随后还有第三段，每段弹奏的音符数量都更多而且排列更复杂、更具迷惑性。所幸本层换来的时间还是很充裕的，耐心的多尝试记忆几次是没有问题的。



↑“时の迷宫”内各具特色的新地图、新场景。

由于篇幅和时间问题这次对《最终幻想 周年纪念版》“时の迷宫”的介绍就到此结束了，希望能对大家有所帮助和提示，神秘的“时の迷宫”还有更多的秘密和要素在等待玩家们继续发掘探索！由于“时の迷宫”在第一层出现过两个谜题随机出现的问题，至于接下来的地图是否也有不同的随机选择我也没办法确定，毕竟这次新加入的“时の迷宫”没有任何官方的具体资料和指南，而且一旦闯入迷宫便不能存档，只能争分夺秒地一口气往迷宫深处前进，所以仅凭一人之力在短期内实在是难以对“时の迷宫”做出更全面准确的资料统计，本文仅作抛砖引玉之用，希望大家能在“时の迷宫”中有更多的发现，享受更多的乐趣！

NDS	GUST	2007.04.19
	RPG	1-2人/5040日元
莉斯的工作室 奥路多尔的炼金术士	未定	

リーズのアトリエ ～オルドールの錬金術士～

采集炼成出售 为取回王国而奋斗的炼金术士

基本知识篇





在罗布隆德大陆的最东边,有一个名为兰德尔的小国,那是个和平的平凡国家。兰德尔的国王是个喜欢胡乱挥霍的家伙，所以国家债台高筑,终于有一天，国王被告之这个王国已经被抵押给了洛克哈姆银行,举国上下都必须为偿还巨额债务而强制劳动，连国王和王后也不例外。公主丽赛特抛弃了锦衣华服，躲过了银行的监视，日以继夜的向北走着，在经过数不清的餐风露宿的日子之后，她终于来到了邻国奥尔多路，游戏的剧情就是从丽赛特抵达奥尔多路的首都米斯林开始的。

为了想办法赚钱，丽斯首先在米斯林购买了一处房屋，在合同上签名之后，就满心欢喜地住了下来，经过债务事件之后，丽斯现在对钱非常精打细算，房屋买得很便宜，正合她心意。正当丽斯考虑下一步要怎么做的时候，一个少年推门进来，双方都吓了一跳，少年名叫アルフ，他告诉丽斯这间房屋是远近出名的鬼屋，所以尽管价钱便宜却一直没有人来买。丽斯把自己需要钱的事情告诉了アルフ，他建议丽斯利用炼金术来赚钱，丽斯马上就想到炼成黄金来偿还债务，只可惜这是被禁止的，只能用炼金术炼成各种物品出售来赚钱而已。

当天晚上，丽斯央求アルフ通宵给她讲解关于炼金术的事情。第二天，アルフ带着丽斯去参加取得炼金术执照的考试，丽斯轻松通过了考试取得了执照，还获得了一份炼金配方，兴冲冲地回到家里去试着炼成。罗布隆德大陆历844年4月1日，丽斯开始了身为炼金术士赚钱还债的生活。

在正式开始游戏前，需要记住以下事项：点触房间里的床就可以存档，点触房间中央的炼金



釜就可以进行炼成，点触丽斯本人开启主菜单，点触房间门可以去其它地方。

在米斯林城中一共可以去以下这些地方：ローラン地区的アトリエ、银の山羊亭、杂货店，ハイラン地区的ハイラン大圣堂、ヘクセンリッタ-本据、王城谒见室、ミスリーン广场，米斯林城外还有两个小镇可以去，分别是ロッドマルク和フレール，下面将对这些地方进行一一讲解。

アトリエ： 这里是丽斯的家，兼具炼金工房的功能，所有物品的炼成都要在这里进行，有时会有一些朋友上门给予委托。

银の山羊亭： 米斯林的著名酒馆，往来的旅行者们聚集的地方，这里的老板是ジムソン，大多数开启新采集地点的剧情都是在这里发生的，跟ジムソン对话可以接受各种委托，按期交付任务物品就可以得到报酬。



杂货店： バッソ的武器店和孙女ベルタ的杂货店都在这里，武器店里主要出售低等级的武器，价格不太贵，杂货店里出售一些食物原料和炼金术配方，是需要经常光顾的地方。

ハイラン大圣堂： 修女ミラ出售一些草药，游戏中后期比较常用。

ヘクセンリッタ-本据： 驻扎在米斯林的骑士团以这里为根据地，剧情后才出现。

王城谒见室： 奥尔多路的国王、王子和公主居住的地方，剧情后才出现。

ミスリーン广场： 有很多事件在这里发生，无人贩卖所也在这里，当无人贩卖所能够使用后就需要经常往这里跑了。

ロッドマルク和フレール都是剧情后才出现的，ロッドマルク有图书馆和オトマルハウス，都出售一些原料和配方，镇外有三个采集地点，フレール有出售高级武器的武器店フォージャロン和出售食物原料的露天市场グランドバザール，镇外有两个采集地点。



材料收集篇

在进行炼成之前，必要的步骤是收集材料，本作的炼金材料来源有三种：自己采集、商店购买和怪物掉落。采集点是满足一定条件后才能出现的，从城镇到采集点都需要消耗一定的天数，在地图上移动时，路线上的每一个红点代表路程需要消耗一天。在采集地点用十字键移动画面就可以进行搜索了，出现音效后就获得一些材料或者遇到敌人，如果带有とあみ或者つるはし等道具，还有一定几率进入每个地点的小游戏，通过小游戏可以快速大量地收集材料。以下是关于采集地点的详细资料，以及各地商店出售的材料及价格。

プロイス湖

出现条件： 游戏正式开始后，在アトリエ中进行炼成，发生剧情与ジムソン交谈后出现。

采集物品	季节
ランドー	春/秋
プロイス湖の水	春/秋/冬
ニューズ	春/秋/冬
まほうの草	春/秋/冬
ほうれんそう	春/秋/冬
天然クリーム	春/夏/秋/冬
デメフィッシュ	春/秋

出现怪物： ぷにぷに、绿ぷに、赤ぷに、コモコモ、モコモ。

小游戏： 持有とあみ时进入小游戏，用触笔向上划动撒网，向下划动收网捞起材料，网使用后会损坏。

グリューネ山

出现条件： 在银山羊亭与アルフ交谈后出现。

采集物品	季节
ポリッシュ	春/夏/秋/冬
フェスト砂	春/秋/冬
グリューネキース	春/夏/秋
ミルキージェム	春/夏/秋/冬
黒ねんど	春/夏/秋/冬
レジエン石	春/秋/冬
赤矿石	春/夏/秋/冬
ホットキューブ	春/夏/秋/冬
コロンのつの	春/夏/秋/冬

出现怪物： ファルケン、ヤクトファルケン、石人形、石せいれい。

小游戏： 持有つるはし时进入小游戏，用触笔点屏幕上的闪光点来取得材料，镐使用后会损坏。

モリッツ泷

出现条件： 前往プロイス湖三次以上，与ジムソン交谈后出现。

采集物品	季节
くず木	春/夏/秋/冬
スイ-トキュ-ブ	春/秋/冬
クレイン草	春/夏/秋/冬
モリッツ泷の水	春/夏/秋/冬
うに	春/秋
ふしちょうのはね	春/秋/冬
カレイドスト-ン	春/夏/秋/冬
やどり木	春/秋/冬
くるくる草	春/夏/秋/冬
ミルキ-ジエム	春/夏/秋/冬
さんまいばね	春/秋/冬
ニュ-ズ	春/秋/冬

出现怪物： コモコモ、リビングスター、ぷにぷに、赤ぷに、绿ぷに、ファルケン、したっぱ、モコモ。

小游戏： 移动到瀑布前时进入小游戏，接住上屏幕飘落的材料，连续接住三个相同的材料时会获得大量该材料。

ピレリー平原

出现条件： 与ジムソン对话后出现。

采集物品	季节
モクモクタケ	春/夏/冬
ウイッキイの毛	春/夏/秋/冬
ランド-	夏
にんじん	夏
プチアイヒエ	春/夏/秋/冬
みつろう	春/夏/秋/冬
美食きのこ	春/夏/秋
カリカリの实	夏/秋

出现怪物： マンドラゴラ、ラディ、マインブランツ、ヤクトファルケン、ロック、モコモ、ヤクトリザ-ド、リザ-ドマン、とうぞく、したっぱ。

小游戏： 曾经见过妖精之后才能进入小游戏，记住屏幕上短时间出现的材料，点触闪光点来取得材料，连续取得三个相同的材料时会获得大量该材料。

东影の浜

出现条件：第2年7月在银山羊亭发生事件后出现。

采集物品	季节
キラキラの砂	春/夏/秋/冬
がんえん	夏/秋/冬
パルメ	夏/秋/冬
キングマグ	春/夏/秋/冬
ザルディ-ネ	春/夏/秋/冬
ムッシエル	春/夏/秋/冬

出现怪物： カレイドスター、ケーニッヒスター、赤ぷに、绿ぷに、金ぷに、ぷにぷにもどき、きょうぼうイルカ、エポラール。

小游戏： 持有とあみ时进入小游戏，同プロイス湖。

妖精の森

出现条件： 炼成妖精のうでわ后，有妖精来到工房，之后就可以去向妖精购买物品了，有些怪物掉落的物品也在这里出售。

物品	价格
ふしちょうのはね	180
ぷにぷに玉	150
何かのたまご	20
たるのかけら	100
ほわ毛	80
コロンのつの	250
ウィッキイの毛	250
みわくの花	80
みつろう	80
ベラドナ	130
ブラウウィング	330
りゅうのキバ	1300

大树海

出现条件： 在ロッドマルク图书馆与リプザ交谈后出现。

采集物品	季节
みわくの花	夏/秋/冬
カリカリの实	春/夏/冬
マンドラゴラの根	春/夏
せかいじゅの叶	夏/冬
アンコクタケ	春/夏/冬
ベラドナ	春/夏/冬
まほうの草	春/秋/冬
みつろう	春/秋

出现怪物： ラディ、マンドラゴラ、ピルツ、ファンガス、アロマファンガス、リザードマン、ヤクトリザード、ゴースト。

黄吉吉 没有最好，只有更好。
读者资料 男，19，天津市红桥区南运河北路御河湾新苑8-3-702，300121

小游戏： 曾经见过妖精之后才能进入小游戏，随意选择屏幕上的四根树藤之一向下拉，运气好的话会取得大量材料，运气不好就一个都没有。

水晶钟乳洞

出现条件： 前往ロッドマルク两次以上，与ジムソン交谈后出现。

采集物品	季节
树冰石	春/夏/秋/冬
ミルキ-ジエム	春/夏/秋/冬
金ジヤケ	春/夏/冬
デメフィッシュ	春/夏/秋/冬
みずかね	春/夏/秋/冬
ムッシエル	春/夏/秋/冬
グラセン矿石	春/夏/秋/冬

出现怪物： ピルツ、ファンガス、アロマファンガス 、石せいれい、石人形、はぐれ石せいれい、石人ゴーレム、こうてつゴーレム、こんごうゴーレム。

小游戏： 持有つるはし时进入小游戏，同グリューネ山。

BOSS： ギガンテス，打败エンハントレス后与グレイゴ交谈后出现，

香料废道

出现条件： 与ポワン友好度较高后出现。

采集物品	季节
ピ-マン	春/夏/冬
世界れいこん	夏/冬
カリカリの实	春/夏/秋/冬
うに	春/夏/秋/冬
青矿石	夏/冬
さんまいばね	春/夏/秋/冬
じゃこう石	春/秋/冬

出现怪物： マンドラゴラ、ファンガス、アロマファンガス、ロック、とうぞく、おやぶん、したっぱ、ようじんぼう。

小游戏： 曾经见过妖精之后才能进入小游戏，同ピレリー平原。

BOSS: テラファンガス,与ジムソン交谈后出现。

化石の森

出现条件： 在フォージャロン组合与グレイゴ交谈后出现。

采集物品	季节
ほうれんそう	夏/秋/冬
せかいじゅの叶	春/夏/秋/冬
たるのかけら	夏/秋
云のかけら	春/夏/秋/冬
まじょのつめ	春/夏/秋/冬
あさつゆのしずく	夏/秋/冬
ドンケルハイト	春/夏/秋/冬

出现怪物： 金ぷに、ぷにぷにもどき、ゴースト、ルフトゴースト、クルークゴースト、石人形、バサルトドール、ヤクトリザード、水のエレメンタル、地のエレメンタル。

小游戏： 持有つるはし时进入小游戏，同グリューネ山。

星降る遺迹

出现条件： 打败香料废道的BOSS后与ジムソン交谈出现，如果没有打败任何一个BOSS，去过一次水晶钟乳洞后与ジムソン交谈出现。

采集物品	季节
うに	春/秋/冬
ニューズ	春/秋/冬
ふしちょうのはね	春/夏/秋/冬
ウィッキイの实	春/夏/秋/冬
绿矿石	春/秋/冬
いん石のかけら	春/夏/冬

出现怪物： コマンダー、ようじんぼう、水のエレメンタル、地のエレメンタル、光のエレメンタル、石人ゴーレム、こうてつゴーレム、こんごうゴーレム、レッサードラゴン、エルダードラゴン。

BOSS： エンハントレス，去过一次星降る遗迹后，マリウス来到工房提供情报；ジェミニ，打败ギガンテス后，仍然是マリウス来到工房提供情报。

在前往采集地点的途中和采集时都有可能遇到怪物进入战斗，本作的战斗系统是类似SLG的回合制，但是由于战斗的节奏非常慢，所以打起来令人相当不耐烦。由于怪物掉落的一些物品可以直接在商店中买到，所以我进入战斗后一般都是直接逃跑的。



杂货屋

物品	价格
シャリオミルク	30
小麦粉	20
ちきゅうぎの玉	100
岩さとう	20
がんえん	20
ピ－マン	10
にんじん	10
ほうれん草	10
うに	15
何かのたまご	20
美食きのこ	70
ザルディ－ネ	25
デメフィッシュ	30

ハイラン大圣堂

物品	价格
やどりぎ	70
まじょのつめ	60
あさつゆのしずく	55
マンドラゴラの根	90

オトマルハウス

物品	价格
ドンケルハイト	1100
まほうの草	10
フェスト砂	20
たるのかけら	100

图书馆

物品	价格
国宝虫の丝	450
ほわ毛	80

グランドバザール

物品	价格
金ジャケ	290
ムツシエル	35
カリカリの实	40
天然クリ－ム	30
ランド－	30



物品炼成篇

有了充足的材料之后，就可以进行物品的炼成了，站在房间里的炼金釜前进入炼成界面，依次选择目标物品、中和剂和器具就可以进行炼成了。游戏中的大多数物品需要的炼成时间都不长，而且随着物品数量增加，需要的天数还会相应减少，但是一次炼成99个物品得到的经验值要比分99次炼成的少很多。反复不断地进行炼成，积累经验值，丽斯自己的炼金术等级和所使用的器具等级都会上升。



本作的炼成还有一个特点，就是所有原料和炼成物品都带有自己的特性，特性分为ふつうの、みどり、金色、いいかおり等很多种，接到的所有委托都指定了物品的特性，只有特性完全符合才能得到全额的报酬，特性不符合时报酬会打很大的折扣。让物品附带特性的方法有两种，一种是使用对应带有特性的原料或中和剂，另一种是使用Lv6的炼金器具，这两种方法都有一定几率使物品附带某种特性，记住是只有一定几率哦，多读档来获得想要的物品吧。

对应每一种炼金器具都有一个小游戏，在炼成的时候有一定几率可以玩到，每个小游戏都有一段demoplay，具体的玩法直接看演示就可以了。小游戏如果玩的比较成功，获得的物品会比预定数量多，更有可能获得其它种类的物品。

关于中和剂，一开始只能炼成两种，在丽斯的炼金等级逐渐提高后才会出现另外四种，游戏初期收集的原料都是带有ふつうの特性的，炼成的中和剂也都是ふつうの特性的。当收集到有其它特性的原料后，在炼成界面里原料名称前会带上金色的五星，点击这种原料的图标就能选择使用其它特性的原料来进行炼成了。如果你有19个ふつうの特性的中和剂1，然后又炼成了1个带有デガイ特性的中和剂1，那么全部的20个中和剂1都会变成デガイ特性的，要善于利用这一点哦。

本作中没有类似GBA工房作品的想象炼成，所有物品的炼成都必须在得到配方后才能进行，炼金配方大部分来源于各处的商店，有些是必须炼金等级达到一定程度后才能买到的。还有一部分配方是在特殊事件后得到的，为了收集全部的配方，要记住别一天到晚都泡在工房里，多去其它地方走动一下接触别的人吧。

配方名称	得到条件
オレとばくだん	ロッドマルク图书馆出售
オレとばくだん2	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
エルスク-ラリオ	ロッドマルク图书馆出售
金ようもうのしょ	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
オトマルぶんしょ	ロッドマルク图书馆出售，炼金术上级才能购买
オルド-ル炼金术	オトマルハウス出售
グレイゴの本	收集10个グラセン矿石给グレイゴ得到的报酬
グレイゴのレシピ	制作糕点给グレイゴ得到的报酬
スイ-ツれつでん	オトマルハウス出售，炼金术中级才能购买
りょうりの炼金术	杂货店出售
ザ・石	オトマルハウス出售
ミスリ-ンいがく	收集10个レジエン石给グレイゴ得到的报酬
炼金术こうざ1	获得炼金术执照后得到
炼金术こうざ2	オトマルハウス出售
炼金术こうざ3	オトマルハウス出售
炼金术こうざ4	オトマルハウス出售，炼金术中级才能购买
きんだんのしょ	ロッドマルク图书馆出售
あまいせいかつ1	杂货店出售
あまいせいかつ2	杂货店出售
きぞくの世界1	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
きぞくの世界2	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
炼金术だいすき	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
生命のしんぴ	ハイラン大圣堂出售，炼金术中级才能购买
たつじん料理	グランドバザ-ル露天商店出售
にちようだいく	杂货店出售
しんぴドリンク	ハイラン大圣堂出售，炼金术中级才能购买
续しんぴドリンク	ハイラン大圣堂出售，炼金术中级才能购买
アクセサリの本	ロッドマルク图书馆出售
女の子のオシャレ	ロッドマルク图书馆出售
みせる！オシャレ	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
おうえんカタログ	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
アスリ-トへの道1	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买
アスリ-トへの道2	ロッドマルク图书馆出售，炼金术中级才能购买

虽然各种原料也可以放在无人贩卖所里出售，不过只有炼金术制作出的物品才能卖个好价钱，本作的道具图鉴中前128个都是炼成合成的物品，将它们单个放在无人贩卖所，定好价钱，过几天去看看情况，这也是一笔不小的收入。其中アルカナス是关系到游戏结局的重要道具，这是洛克哈姆银行苦苦寻找的贵重宝石，只能通过炼金术合成，アルカナス的配方是贤者オトマル给予的，大家努力吧。



炼金合成物品图鉴

编号	名称	备注
001	フラム	对敌人造成伤害
002	メガフラム	对敌人造成伤害
003	ギガフラム	对敌人造成伤害
004	テラフラム	对敌人造成伤害
005	メガうに	对敌人造成伤害
006	ギガうに	对敌人造成伤害
007	テラうに	对敌人造成伤害

编号	名称	备注
008	たる	
009	はがねのたる	
010	ちきゅうぎ	
011	プライズブリッツ	把比自己弱的敌人变成道具
012	あんこくブリッツ	使敌人的速度和攻击力下降
013	おしおきロ－プ	
014	原初のたまご	对敌人造成伤害
015	天体のエイリアス	
016	フエロモンアロマ	降低遇敌率
017	ときのせきばん	使敌人停止行动
018	じょうりゅう水	少量回复HP
019	アルテナの水	回复HP
020	アルテナなんこう	回复HP
021	エリキシル剂	大量回复HP
022	ウイッチなんこう	大量回复HP
023	生命のサプリ	HP最大值增加
024	ふろうのサプリ	HP最大值增加
025	リュッケの目药	减少特技等待回合数
026	ちしきの目药	减少特技等待回合数
027	力のタブレット	攻击力少量提高
028	强力のタブレット	攻击力提高
029	铁ドリンク	防御力少量提高
030	はがねドリンク	防御力提高
031	あさつゆティ－	魔法攻击力少量提高
032	ネクタルティ－	魔法攻击力提高
033	ポ－ション	魔法防御力少量提高
034	ウロボポ－ション	魔法防御力提高
035	风のオ－ブ	速度少量提高
036	はやてのオ－ブ	速度提高
037	マジカルポンポン	己方一人攻击力暂时少量提高
038	ウォ－ポンポン	己方一人攻击力暂时提高
039	マジカルシ－ルド	己方一人防御力暂时少量提高
040	ウォ－シ－ルド	己方一人防御力暂时提高
041	マジカルフラグ	己方一人速度暂时少量提高
042	ウォ－フラグ	己方一人速度暂时提高
043	アイゼンバレッタ	攻击力提高
044	グナ－デバレッタ	攻击力提高
045	ヴァッサリング	
046	アイスリング	
047	ほのおのカフス	魔法攻击力提高
048	たいようのカフス	魔法攻击力提高
049	アルムアンク	魔法防御力提高
050	ゲベ－トアンク	魔法防御力提高
051	ほわ毛のくつ	速度提高
052	ミ－ティアのくつ	速度提高
053	エムロ－ドピアス	防御力提高

编号	名称	备注
054	サフィ－ルピアス	防御力提高
055	リュビピアス	攻击力提高
056	アバカ－ンピアス	攻击力提高
057	にじのラリエット	遇敌率下降
058	パルフュ－ム	遇敌率提高
059	メルクリウスアイ	采集率提高
060	流星のかみかざり	
061	ドラジェ	少量回复HP
062	チョコラット	少量回复HP
063	ココロン	回复HP
064	アイゼンバ－ル	少量回复HP
065	カントホルツ	少量回复HP
066	シュ－	回复HP
067	げきからシュ－	少量回复HP
068	ホットミルク	少量回复HP
069	ホットチョコ	回复HP
070	シャリオチ－ズ	少量回复HP
071	ぷにプディング	少量回复HP
072	ジュエルアイス	大量回复HP
073	タンシオ	大量回复HP
074	ブラックス－プ	对敌人造成伤害
075	カステエラ	少量回复HP
076	カスタニェベルク	大量回复HP
077	あたしのケ－キ	少量回复HP
078	チ－ズケ－キ	大量回复HP
079	ザッハトルテ	大量回复HP
080	やさいもり	少量回复HP
081	きのこもり	少量回复HP
082	やさいシチュ－	少量回复HP
083	パッツァ	少量回复HP
085	金のしおやき	回复HP
086	カルパッチョ	少量回复HP
087	鱼のヒレス－プ	大量回复HP
088	ろうそく	
089	リタ－ンゲ－ト	直接回到自己家
090	つるはし	触发小游戏
091	ス－パ－つるはし	触发小游戏
092	ハイパ－つるはし	触发小游戏
093	とあみ	触发小游戏
094	ス－パ－とあみ	触发小游戏
095	ハイパ－とあみ	触发小游戏
096	中和剂その1	为炼金产物附加特性
097	中和剂その2	为炼金产物附加特性
098	中和剂その3	为炼金产物附加特性
099	中和剂その4	为炼金产物附加特性
100	中和剂その5	为炼金产物附加特性

孙文	在物理考试时，写此封回函，感觉好。
读者资料	男，17，安徽省合肥市绿都嘉园九幢501，230041

编号	名称	备注
101	中和剤その6	为炼金产物附加特性
102	けんま剤	
103	ルミネセンス水	
104	国宝ぬの	
105	せかいれいこん水	
106	植物用荣养剂	
107	生きてるナワ	
108	生きてるぞうきん	
109	生きてるモップ	
110	生きてるホウキ	
111	生きてるたる	
112	炼金术の灰	
113	黒いカタマリ	
114	メタスフィア	
115	ガラス玉	
116	白矿石	
117	シュヴェアメタル	
118	カプファイト	
119	タイタニウム	
120	プラティ-ン	
121	エムロ-ド	
122	サフィ-ル	
123	リュビ	
124	アバカ-ン	
125	贤者の石	
126	アルカナス	
127	妖精のうでわ	
128	とっこうやく	

伙伴邀请篇



虽然一开始GUST想把游戏做成需要花钱雇佣伙伴的形式，友好度越高花的钱越少，不过后来却改成了只要满足一定条件就可以免费邀请伙伴加入的形式，本作中的伙伴们不仅是丽斯四处冒险采集的好帮手，还关系到一些地点的出现，以下进行简略介绍。



ロロット

职业：魔女

常带着迷人笑容的女孩子，一直劝说丽斯要穿更像女孩子一点的衣服，很懂得与人相处的方法，也是个热心的人。第一次在广场遇到她之后，过一段时间她会到工房来告诉丽斯一些事情，然后就可以邀请她加入了。与她的好感度最高之后，第二年可以看到她在广场上与奥尔多路的公主交谈，这个事件后就能前往王城谒见室了。



アルフ

职业：炼金术士

与丽斯年龄相仿，在7岁的时候就成为炼金术士的男孩，梦想成为王国里数一数二的有名炼金术士，给过丽斯很多帮助，如果没有他的话，丽斯也许不会成为炼金术士吧。在开启プロイス湖的采集点之后，过一段时间会看到他在银山羊亭里，连续与他交谈几次后就可以邀请他加入了。



マリウス

职业：骑士团长

守护奥尔多路王国的骑士团团长，从小由母亲一个人抚养长大，母亲去世之后一直是自己生活，本来是个很冷淡的人，不过遇到丽斯之后有所改变。最初遇到他的时候是丽斯不小心迷路走进了骑士团的营地，第二次遇到他的时候是他在广场上抓到了逃犯，之后再过一段时间他就会登门拜访，表示自己愿意为丽斯提供帮助。这位骑士团长一加入就已经是30级了，攻击力很高，每两回合还能使用一次无视防御的贯通攻击，和他一起出去探索能很快升级。



マノン

职业：普通少年

非常喜欢读书的少年，性格比较任性，而且很偏食，梦想成为图书馆的馆长，然后自由地研究各种动物和植物。在图书馆遇到他并交谈几次之后就可以邀请他加入了，比起其他几个伙伴来说，他太普通了。

程纲	让我们玩得精彩，通宵达旦不是幻想。
读者资料	男，17，台州市岭市市二中高一八班，317500

グレイゴ

职业：武器店老板、炼金术士

一心钻研各种新的武器锻造方法，会请丽斯帮忙收集各种物品，完成之后就可以在他的店里买到新的武器和防具了，最有意思的是食物系列武器……在他的店里与他交谈过几次就可以邀请他了，不过我个人不太喜欢大叔型的角色，一直没有邀请过。



ヒルダ

职业：幽灵

丽斯买的房屋里的幽灵就是她了，迟钝的丽斯一开始还以为她是房屋的管理人呢，经历过几次她的来无影去无踪之后才想到她是幽灵。跟她交谈过多次之后才能邀请她加入，虽然她的HP只有1，不过行动速度极快，如果不想在采集点与杂兵过多纠缠的话就带上她吧，逃跑成功率极高。



クリアン

职业：除灵师

与大圣堂的管理人算是远房亲戚吧，虽然自认为除灵师，不过他的灵力实在是弱，为了提升自己的实力而四处修行中，由于听说米斯林有一间著名的幽灵屋而来到这里，却对身为幽灵的ヒルダ一见钟情了，这是什么除灵师啊……他第一次来到工房后就会在大圣堂出现，与他多交谈几次就可以邀请他了。



エイリー

职业：商人

英俊且家财万贯的家伙，自信天下没有用钱买不到的东西，身边的追求者众多，不过他却喜欢上了丽斯。在他几次登门拜访后，会向丽斯表白心意，不过却被拒绝了，在此之后他还会来道歉，然后就可以去广场邀请他了。关于无人贩卖所的使用方法就是他告诉丽斯的，在战斗中的表现实在不怎样啊。



ポワン

职业：炼金术士

自称“美人魔女”的女孩，梦想成为世界第一美女炼金术士，把同为炼金术士的丽斯当成了自己的竞争对手，虽然她经常闪着星星眼编织各种妄想，不过关于炼金术的知识可是一点都不弱的。在オトマルハウス与她交谈几次后就可以邀请她加入，与她好感度高才能开启采集地点香料废道。



エレオール

职业：剑士

虽然外表看上去这么可爱，实际上他是个青年男子，喜欢各种可爱的东西，可能性格比较软弱吧，所以容易被人欺负。丽斯在露天市场见到他的时候他就被人欺负了，丽斯正要搭救他的时候，他却两三下收拾了欺负他的人，与他交谈几次之后就可以邀请他了。

游戏结局篇



本作的游戏时间是从844年4月1日到847年4月30日，到结束时间后根据达成条件判断，强制进入以下五种结局之一：

1、炼金术士结局：丽斯继续在米斯林当炼金术士。

条件：没有打败四个BOSS，没有收集全部料理配方，没有炼成アルカナス或者在第4年1月之后才炼成アルカナス，持有金额没有超过8亿7千万4800。

2、开餐厅结局：丽斯开了一家餐厅。

条件：收集了全部料理配方，没有打败四个BOSS，没有炼成アルカナス或者在第4年1月之后才炼成アルカナス，持有金额没有超过8亿7千万4800。

3、最强冒险者结局：丽斯成为最强冒险者。

条件：打败了四个BOSS，没有炼成アルカナス或者在第4年1月之后才炼成アルカナス，持有金额没有超过8亿7千万4800。

4、アルカナス炼成结局：丽斯炼成了アルカナス。

条件：炼成了アルカナス，持有金额没有超过8亿7千万4800。

5、全额债务偿还结局：丽斯成功偿还了兰德尔王国的债务，赎回了自己的国家。

条件：持有金额达到8亿7千万4800。

达成前4个结局通关后所有物品都会被变卖成钱，进行二周目时只有钱和图鉴被保留下来，只有第5个结局是完美结局，达成完美结局后的二周目只有图鉴被保留下来，钱不保留。

一些小技巧



游戏中偶尔会白屏死机，记得要勤于存档。

显示标题画面时的语音会有变化，有时是女声，有时是男声，丽斯的问候语在不同时间段也会变化，一天从早到晚分别是おはよう、こんにちは、こんばんは。

上屏幕右边的红色圆形图标后面的数字代表当前已经接受的委托，最多能有9个，绿色圆形图标后面的数字代表目前小队里的人数，最多能有3个。

在地图上移动时，按B键能加速。

对话时按住A键不放能自动播放对话。

遇敌后如果想逃跑的话，移动到角落后比较容易逃跑。

战斗结束后有冗长的获得战利品和升级后属性提升的信息，按B键可以直接跳过。

两个人一起去采集点会发生各种事件，三个人去就不会发生事件了。

带着マリウス等实力超强的人一起去冒险，打败强力的怪物后等级提升很快。

人物速度很高的时候可以连续行动两次。

にじのアリエット、パルフューム、メリクリウスアイ等物品，如果有多个人装备的话，效果是可以叠加的。

如果想要快速提升炼金等级，就多制作アイゼンバール等可以拿去交任务的物品，以一天为单位来进行反复炼成。

战斗中按X键可以查看当前人物的详细状态，探索中按X键可以查看和使用物品。

在购买武器时会有小头像显示可装备的人物，但是无法查看武器的装备效果，在买之前先存个档，结果不满意的话就读档重新来。

友好度分为あんまり、まあまあ、ふつう、ともだち、なかよし、しんゆう、だいすき七个阶段。

人气分为ぜんぜん、ふつう、なかなか、すごいよ、いちばん五个阶段。

炼成アルカナス时如果发生小游戏，就能一次得到两个，把两个アルカナス交替借给银行，4个星期后就能得到8亿。

进入2周目后可能会无法炼成中和剂その1和中和剂その2，去无人贩卖所把炼金术こうざ1的配方放上去，然后再取消就可以解决这个问题了。





画个方框圈住你

结界师的掌上斗法剧

文/绫小路义行

蓍子：喂喂喂！你有点逻辑好不好？！“方框”又怎么能圈呢？！

绫小路：先别管这个，我们的第二次怪物猎人P2集会行动已经开始了，说好了一起打黑龙的，这次还是老样子，你做前锋我做后卫。

蓍子：我才不要！上次你就是把我当炮灰，剩我自己在前面杀个血流成河，你自己就知道在后面吹吹笛子放放暗箭。

绫小路：放心啦，这次我给你准备了超强无敌的“真祖龙不诅你就诅我究级套装”，不管对方是黑龙白龙只要能爆好素材就是好龙，来，你只要轻轻地按一下方框键，装备就传送到你的箱子里了。

蓍子：绝对不要！这一定是个圈套！

绫小路：所以说嘛，“方框”的确是可以“圈”人的。

蓍子：–_–b

对于结界这种东西，看习惯了魔幻题材动漫作品的人绝对不会感到陌生。无非是创造出一个别人进不去的空间，任里面两位主角生死相搏之余还不断发出些惹人想入非非的奇怪声音，等结界打开，死了其中一个，另一个如丧考妣地抱着尸体痛哭。

是的，在同人女眼中，结界从来都是男男两位主人公欢爱的幌子，就跟在酒店房间门口挂上“请勿打扰”的牌子一样，看到结界的闲杂人等都应该识趣地退到一里开外，附庸风雅地看着结界里的两个大男人把“我……你……”“风声太大，我听不清”的肉麻当有趣。

当然结界也可以是逃避仇家追杀的好办法，随便像奈落这样的大BOSS一张开结界，原本还嚣张无比的铁碎牙就得乖乖地去学RPG砍怪升级，从杀光吸血蝙蝠到练就金刚枪破，结界就是那永远无法逾越的天然屏障，逼得戈薇和犬夜叉成了恶魔猎人，其实只为了让铁碎牙获得新能力去击穿那一层透明的薄膜。

不过对于动作游戏玩家来说，结界永远都不是个太有趣的东西：不是某宝箱因为被封在结界里于是取不到那可能是最强的一把剑，就是为了打开进入城堡的结界入口而不得不绕了十个圈子四处去开机关找宝石换钥匙。

于是在被诸如此类结界法术弄得情绪十分不好的众玩家和众动漫爱好者，看到了《结界师》里可以用来保鲜西瓜汁堆起来当麻将打的新鲜结界用法之后，无一不发出了意料之外的惊叹：

“你确定这不是为了保护与大雄昔日相爱的回忆之地而使用空气方块制造机与敌人殊死搏斗的充满了爱与汗水的鲜花绽放的哆啦A梦的冒险故事？！”

蓍子：啥？！

俞克舫	希望能找到有共同语言的朋友，有没有人给我来信。
读者资料	男，15，新疆乌鲁木齐市水泥厂街59号3区6号楼2-2，830006

传说中在很久很久以前，有一个名为乌森的城堡里住着一个名叫乌森的家族。这个家族的人生来就具有超乎寻常的力量，也因此不断吸引了各种妖魔鬼怪聚集在这个城堡里，因为只要靠近这个城堡，妖魔便会受力量的影响而变得更加强大。

就在城堡里的人民无法抵抗日益凶猛的妖魔的侵袭的时候，以神奇的结界术开创了结界师一派的得道高僧间时守，便以他强大的力量消灭了冲着乌森力量而来的一批又一批妖魔。然而在夜以继日的奋战中，间时守终于因为体力不支而病倒。等到他病情刚刚转好便火速赶回城中的时候，乌森城已经全灭，只剩下无数的妖魔吃完人类之后盘踞在这里……



一转眼，四百年过去了……

好吧，我承认我一度不晓得那城堡的名字到底是叫“乌森”还是“鸟森”，毕竟单从日文汉字那乱七八糟的笔画里，我也实在无法清楚地辨认出来“乌”与“鸟”那仅仅只在一点上的区别。于是在参考用“结界师 乌森”和“结界师 鸟森”这两组关键字在GOOGLE上搜索的结果后，前者1530个查询结果以压倒性的优势战胜了后者383个查询结果，也就坚定了我弃鸟投乌的决心。（薯子：－ －b 你还真闲……）

关于《结界师》故事的开端，便是从这么一个四百年前的传说开始，虽然那开山祖师怎么听怎么都有张三丰式的传奇色彩，但“结界师”这一名号还是乍一听起来就有着媲美“他的真实身份其实是高中二年级的教务主任”般的威严。

间时守死后，乌森之地并没有因为城主全家的死去而消失了力量，而同时伴随着结界派第一代掌门陨落的，还有坚信着“皇昴流你会用结界，所以美型的你绝对不会死呀呀呀”以及“星矢郎你很美型，所以会用结界的你绝对不会死啊啊啊”的同人女们的芳心。（薯子：……）间时守的弟子在师傅去世后随即分成了两派，以墨村家和雪村家为首，分别宣扬自己才是正统的结界派继承人——这听着多么有华山派剑宗和气宗的feel，于是四百年一晃而过，墨村与雪村家的后人也依旧在保持着对立关系的同时，日复一日地守护着乌森之地的安宁。

墨村家的三兄弟中，虽然老大正守的天分最高而且对于结界术的热情也最深，但由于非正统继承人的身份限制而只能在遗憾中离开了家庭，担任了秘密组织“里会”的暗部头领。反倒是整天看起来吊儿郎当一副靠不住样子的次子良守，因为天生在右手上生了一个方块标记而成为了“正统继承人”的证明。虽说这样的说法完全缺乏信服力，也很让人怀疑着握着PS2手柄诞生的人会不会就是未来的世界霸主，不过在雪村家的独女时音也以方块胎记诞生后，彻底证明了小学馆漫画月刊有向SONY投诚的意愿。（薯子：喂！不要胡乱造谣好不好！）

于是墨村良守和雪村时音便从小学开始，就接过了白天上学夜晚守护在乌森之地上盖起来的学校的使命。不过身上有方块胎记，并不代表他们在出招时就能很帅地在敌人身上打出七个方块，然后在一句轻描淡写的“你已经死了”的标志性台词中将敌人打成地狱的猪猡。即使是同样身为结界术的使用者，良守也与时音有着本质上的区别。墨村家的结界一般呈现出淡蓝的色泽，而雪村家……很可能除了有着绿色的光芒之外，还擅长以“东北人都是活雷锋”的音波攻击摧残对手。（薯子：－ －b ……）相比起良守的冲动和卤莽，时音更注重有计划有效率地使用法术围捕敌人，因此在良守9岁那年，因为一时大意而险遭敌人扑杀的危急关头，是时音奋不顾身地替良守挡下了致命的攻击。那次的遇险令时音的右手留下了永难消除的丑陋疤痕，也成了良守这辈子心中对时音的最大歉疚。

身为第一男主角，我实在没办法昧着良心用“英俊潇洒”之类的修饰词来描述良守的外表。这个头发打点摩丝就可以去假扮世嘉吉祥物的少年，正处于青春期个性叛逆的时候，不仅言行中时刻流露出别扭劲，就连恋情也是一如既往的专情。从小就暗恋着比自己大两岁的时音，即使爷爷总与雪村家的奶奶整天争吵对抗，良守也还是借着两家互为邻居的便利而一直过着与时音青梅竹马长大的日子。良守的性格很单纯，就连脾气也会发得相当直接，就只是由于时音对正守抱有憧憬，便长期对自己的



大哥处于看不惯的状态——所以说这墨村达也和雪村南的故事究竟要上演到第几集才会直奔主题大告白呢？先要看小学馆是不是又有把《结界师》制作成超级大长篇的打算吧。

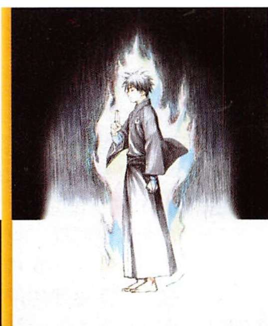
有一个顽固恶劣的爷爷，大哥常年离家，弟弟认真懂事，父亲身为作家却每天以穿着围裙假扮女仆为乐（看到别人把他辛苦半天做的料理全部吃光后还会呈现出莫名其妙的兴奋…），从一开始良守的家庭就充满了欢乐的气氛。直到良守一提到妈妈就双眼垂泪，以及时音一提到父亲就脸色黯然，所有人都会以为这剧情势必在未来将牵扯到良守之母与时音之父曾在与妖魔的战斗中壮烈牺牲的惨烈往事——随后墨村爷爷的一句“你妈妈正四处游历于日本各地完成任务”以及雪村奶奶的一句“你爸爸好久没来信了”，顿时让观众刚刚酝酿出的泪水倒灌回眼皮里。

白天要去学校上课，晚上要换上装束守护校园，个人休息时间被严重压缩得几乎要让愤愤不平的观众大喝一声“小日本乃到底懂不懂什么是义务制九年教育呀唬~”，于是因为太累而不能不在课堂上打瞌睡的良守，倒成了私底下被默认纵容的特例。除了睡觉之外，良守对于制作蛋糕有着近乎狂热的爱好。大约是出于日后从结界师的工作上下岗也照样能做个日式面包王的考量（蓍子：……），良守只要一有时间就钻研着如何能制作出蛋糕城堡的手艺。只是他那个以顽固闻名的爷爷实在太过无耻，一边宣称着“在这个家里不允许出现非日本传统的东西”，一边还在大声说着“好难吃呀怎么会这么难吃”的同时把良守辛苦买回来的梦幻巧克力蛋糕吃得连渣都不剩下。

可即使是整天斗得不可开交，这墨村老爷爷与雪村老奶奶在年轻的时候也曾是感情融洽的天生一对。二人曾并肩战斗守护过乌森之地，也曾相互提携以一句“翠花上酸菜”作为暗号，将修复乌路大人的神床任务完成得很美满（蓍子：狸猫，你这样乱说话，迟早是会被人打的！）。只是后来不知什么原因二人最终未能走上婚姻殿堂，可那昔日的你侬我侬，还是让观众胆战心惊地生怕剧情发展到后来会突然泪洒荧屏地冒出来一句“良守，你跟时音不能在一起，因为你们是……亲生姐弟！”，从此剧本彻底滥成欺骗家庭主妇眼泪的八点档琼瑶剧，我们也由衷期待着动画将在良守背着重病的时音在沙滩上走来走去的画面中落下帷幕。（蓍子：先让我作为殴打你的开始吧！！！）

关于时音的设定关键词是“聪明”、“漂亮”、“可爱”，然而不晓得是这几年马尾辫的萌王地位彻底被羊角辫推翻的缘故，还是漫画原作者田边伊卫郎的画风实在跟美型无缘的因素，雪村时音的形象不仅跟“美女”相去甚远，也由于年纪的关系而在“罗莉”和“御姐”的分水岭中成了一个尴尬的存在。不过冷静成熟如时音，也还是会在遇见蟑螂时表现出小女生的一面。倒是既而引出的时音之母的拍蟑螂必杀技，“以微妙的力道既可以拍死蟑螂，又绝对不会让蟑螂被拍后挤出体内的汁液”的拖鞋奥义，目前看来才是这片子里的最强绝招。对于良守的爱慕，时音其实并不是像别人想象的那样毫无知觉，只是因为她成熟的心思里考虑过太多的责任，而一直假装没有接收到良守的爱之电波。另一方面，因为敬佩正守的体贴和强大，从小就对正守寄予了兄长的期待，这种若即若离的感情也让这对少年少女的故事主线越发模糊起来，也让看惯了时音利落地用结界术消灭妖魔的观众，由衷地期待着某天奔跑着的时音突然作出个完美的体操后空翻动作来。（蓍子：所以都说了那不是浅仓南了！）





虽然身为墨村家的长子，但正守的目的一直是目前作品中最大的悬疑。这个与弟弟个性不合，独自离开家加入了神秘组织，并年纪轻轻就成为暗部首脑的家伙，听起来可疑得几乎要让人有大喊一句“你丫是不是有个艺名叫宇智波鼬”的冲动。他屡屡对乌森之地出手，却又说明只是为了衡量良守的实力；他独当一面地挡下了黑暗组织对乌森的攻击，可背地里诡异的笑容又让人有不祥的预感。他对结界术掌握的程度要远远超过良守的认知，这边厢良守还

沈嘉星	本人暂属三无产品，无以学文凭，无工资，无女友。
读者资料	男，19，河南省洛阳市第三中学高三13班，471000

在气喘吁吁地用结界阻挡妖魔的攻击，他那边早就结界织起了毛线。可天真的少女们还是一相情愿地希望正守会是正义的化身——为什么？你没看到他脑门子上顶着弯铁面无私辨忠奸的月牙么！（薯子：那只是撮挑染的头发好么！）



就算只是两条狗的幽灵（听起来怪没气势的感觉…），也都各自隐藏着不可小觑的秘密。跟在良守身边的斑尾，和跟在时音身旁的白尾，都曾是伴随开山祖师两侧的犬妖。这两只如同王朝马汉的存在，也在钢夜入侵时揭开了不堪回首的回忆。原来斑尾曾是大犬妖钢夜生前的同伴，名为“银露”，因为人类侵占了它俩的山头，而导致银露因为找不到食物活活饿死，钢夜更是在愤怒中死于人类的刀下。于是怀着对人的恨，成了妖怪的两条狗，一条因为坠入爱河而拜倒在了间时守的脚下，一条则被彻底放逐直到四百年后再回来寻仇——这个故事告诉我们：爱是不分种族和性别的……尽管抱着对爱上人类和尚的公狗斑尾的品位有所好奇的心理来审视这段宿怨的争斗，但钢夜在反攻时与斑尾那般暧昧的对白更是令人摸不着头脑。一句“请回到我身边吧”，一句“请你忘了我”，一句“是我对不起你”，一句“至少让我跟你一起死”——倘若只是因为这台词而被吸引了注意回头看着电视屏幕的同人女们，却发现说这些话的是两条公狗（还是已经死掉的公狗），不晓得会有怎样扭曲的表情出现……

正因为钢夜的逆袭，反而更引起了良守对于乌森力量的思考。为了守住“绝不让时音再受伤”的诺言，决心将乌森永远封印的良守，开始了对于乌森之地力量来源的追查。可随着他的追查越深入，他越发觉这事件的真相绝不简单——曾经从爷爷那里听来的传说，几乎没有一项是真实的，而在黑暗组织的魔掌渐渐逼近的威胁下，这结界师的剧情终于众望所归地朝着“名侦探良守”的方向发展而去……

《结界师》是漫画家田边伊卫郎于2003年开始连载在《周刊少年SUNDAY》上的奇幻系漫画作品，连载后所获得的人气连田边本人都没预料到，至今单行本的累积销量已经突破300万，是小学馆近年来蓄谋与集英社对抗的王牌之一。

漫画连载初期，剧情只是以一个个单元剧的方式叙说独立的故事，直到田边忽然发现漫画所累积的人气已经到达一个相当夸张的高度时，他才着手将更多线索铺垫在剧情中，并开始有了长篇少年向漫画所应有的大主线。

漫画中将原本广泛存在于魔幻题材作品里的结界，独立发展成为一套自有系统的结界术，只利用“方圆”、“定楚”、“结”、“灭”或“解”，这简单的四式，就能发展出千变万化的攻击和防守技巧——虽然最后用来处理残局的“天穴”，怎么看都有着《犬夜叉》里弥勒的“风穴”的影子，但就观赏性而言，结界术的确具备了无穷的乐趣。

随着TV动画的剧情逐渐进入激动人心的主线，随即宣布发售的NDS游戏《结界师 乌森妖奇谈》便以ACT的方式将“结界术”生动有趣地呈现在掌机上。游戏依然利用了NDS的双屏特性，以下屏的触摸方式来发动结界术。墨守的任务依旧是为了守护学校而在夜晚与各种妖魔战斗，玩家可以在下屏上用触摸笔针对接近的敌人迅速画出结界将对方封住，也就是“结”；并在有限时间内再次点击结界消灭敌人，也就是“灭”。除此之外，还能活用结界的各种特性来实现不同的目的：比如用结界笼罩自己以防御敌人的攻击，或者把结界当作垫脚物从而前往平常无法到达的地方等等，自由性和娱乐性都值得期待。

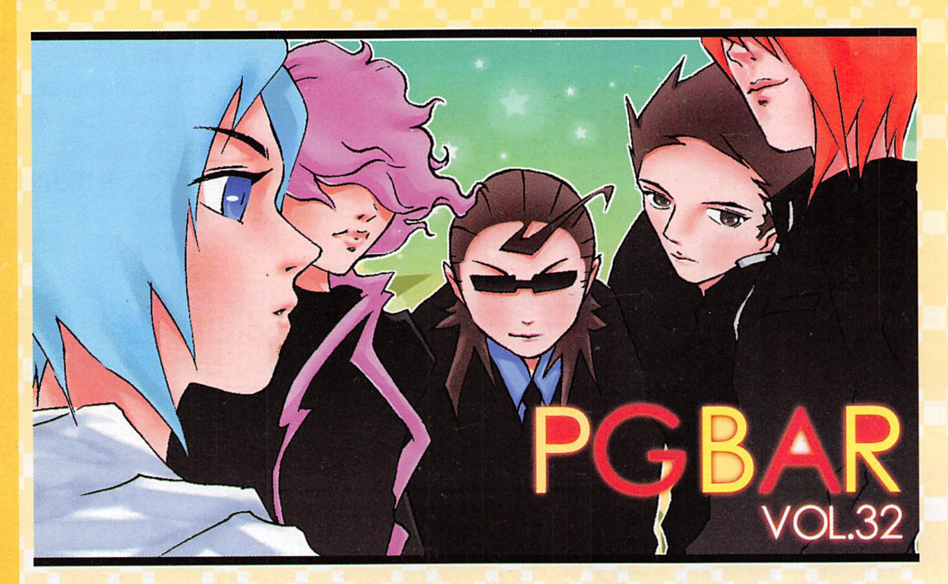
在结界里可以封住这世界上一切有形或无形的东西：水、空气、声音、妖魔。

但还有一种东西可能是永远都封不住的，那便是爱。



不管是天龙地龙那你不[哔——]我我就[哔——]你的别扭爱也好，或者是孙悟空画了圈圈让唐僧站在里面但唐僧依旧抵挡不住白骨精诱惑的无邪爱也好，又哪怕是桔梗一箭就能射破但偏偏我就是不射等你来杀了我然后悔恨一辈子的惆怅爱也好，甚至是绫小路企图画个结界逃避催稿但薯子却万解了杀将进来的变态爱也好（薯子：……），爱是无论如何也框不住圈不牢的。

画个方框圈住你——如果圈不住，我就继续画五角星六芒星十八罗汉图……





↑《FF12RW》攻略本小枫倾力打造，大家要多支持哦！

★今天扯皮的话咱儿往后放放，先说点正事。那个……《最终幻想12 亡灵之翼》攻略本的事情估计大家也都知道了吧。有了上次制作PS2版《最终幻想12》攻略本和去年《掌机迷》Vol.63中附带的《FF3DS》攻略本制作的经验，这次攻略本的重任果然是落在了小枫的肩上。虽然说，之前PS2版的前作给我的印象并不太好，但对于之前游戏中一些对剧情没有交代清楚的地方依然兴趣十足。即使明知道这次在“亡灵之翼”中不会有什么收获的前提下，依然对游戏抱有比较高的期待。其实，不过是很想知道曾经熟悉的角色现在还在做些什么罢了。有着这样的热情，攻略本的素质自然差不了。小枫和众作者算是拼了命力图使攻略本的内容权威并完整，价格则是相当厚道的十块钱。攻略本上市的时间跟本期PG接近，如果你现在刚刚拿到PG，也没有买到攻略本，并且还算信任小枫的实力的话，那么就马上出门跑趟书报亭买本吧。我敢保证不会让你们失望的！

★前几期的PG BAR里号召大家联合上书要求总编给PG BAR加页。结果这下惨了……N多读者写回函来要求加页，而小枫却因为其它各种工作而突然忙得“不亦乐乎”。别说加页了，现在暂时这个页码做起来就已经相当地吃力了……所以，请大家谅解一下吧，现在的我在秘密准备着一些编外计划，相信不久之后就可以跟广大读者见面了。所以，还是请大家小小的期待一下吧！

★细心的读者朋友已经发现了，小枫现在已经被划分到了《电软》的编辑阵容中。很多读者来函问是不是小枫要舍弃大家另寻新欢去了？在这里我要很郑重地告诉大家：自然不会啦！以后PG这边的工作我做得的确是要少一些，而要分出一些精力来做《电软》的一些内容和其它东西。但是小枫永远是PG的小编，我是不会离开你们的，请放心吧！

★《TOYS》编辑部偶遇“凉宫春日的限量版手办”，喜欢得不得了！但800多块的天价让我只能咬着手指望眼欲穿地飘回PG编辑部……



←虽然以前小枫也没少到电软那边去客串，但露脸却还是第一次。跟叶子姐姐在一个对页真是荣幸啊！

王世尧	发现自己现在越来越像LOLI控了。
读者资料	男，16，西安市西门八佳路六号长航家属院，710082



●前一阵子玩SP被老师没收了。后来我频繁出入老师办公室。因为老师玩上瘾了，总问我攻略……（陕西 张泽）

——故意告诉他错的攻略方法，让他一直卡得过不去。啥时候还你SP再告诉他！（如果老师一直打不过去，那不是永远也还不了SP了吗？不管，飘走……）

●我爸逼我写调查表，你说我咋整?!（辽宁营口 于明辉）

——这么简单的问题也要问我？你逼他给你买掌机不就得了，如果掌机都有了就把XBOX360、PS3啥的也都买了吧……

●某天见你在超市把手伸进验价格的机器，显示猪蹄8元。你以为机器出了问题，把手伸了进去，我差点笑死，一看猪头18元！（江苏连云港 刘哲）

——好老的笑话啊……不过幸好文中的“你”说的不是我小枫。（真的不是吗？真的不是吗？真的不是吗？回音状……）

●枫哥，哥们儿我扔一块砖，你快将编辑部里所有的PSP都砸向我吧。这就叫“抛砖引PSP”！（辽宁瓦房店 张健）

——如果真是这样的话，那建筑工地上的众自叔叔们不就都成了PSP一族……

●枫君，我女友给我买了PSP！哇哈哈！游戏、女友两手抓，两手都要硬。（福建福州 少钧）

——冒死把你的炫耀文放上来，等着被众自单身一族板砖拍死吧，哈哈！（XBOX360和WII都是女友给买的人路过……）

●一天我带PSP去学校“狂显”，一同学迷茫地拿在手中看，“这难道就是传说中的黑色GBA？！”我无语……（秦皇岛 张亮）

——同学没见过PSP最多是“头发长、见识短”，但张亮同学没事拿PSP去学校“得瑟”就是你不对了，小心被老师没收哦。

北京等你来哦！

安徽六安市 陈亮

记得原来初三毕业后，由于玩掌机的同学都分开了，所以当时十分地寂寞。于是买PG成了我生活中的一部分，靠PG来消去寂寞。我有很多话想对你们说，可是当我要说时却又不知道要说些什么……

北京、次世代大厦……这是我梦想中最想去的地方。我喜欢DR；我喜欢PG；所以我喜欢北京。我曾经因为《闯家》中的一幅插画上叶子和木头的一句“One night in Beijing”而去把阿信的这首歌找来反复地听；我曾经因为岚枫说《对不起，我爱你》的主题歌好听，而去找来《Snow Flower》反复地听；因为翔武长得像日剧《一升眼泪》中的男主角，而去把这部日剧找来仔细观看。我并不想当官，也不想出名。我只想能够在PG或DR工作，这就是我的梦想……（后略）


↑听说73-74的女生帮陈谨MM五一要来北京呢，难道目的是来编辑部探秘？

枫： 人有时就会莫名的感到寂寞，尤其是在年少的时候。陈读者此刻的心情小枫真的很能理解。这份寂寞更多的还是来自于周围人的不理解，其实更多的还是那份渴望关注与交流的心情。别太在意，有句话不是这么说的吗：“寂寞是一个人的狂欢，狂欢是一群人的寂寞。”只要自己开心就好了。

如果我说编辑的生活未必有你想象得那么好，你会信吗？其实做什么都一样，心态最重要！

喜欢北京吗？虽然小枫对这个城市有许多的抱怨，例如交通不方便、空气污染严重、物价太高等等，但却依然是一个很美丽的城市。更何况这是我梦想成真的地方，如果这也是你的梦想，那么……请努力吧！等着你哦！

徐万苏	支持掌机迷支持。
读者资料	男，16，昆明市东风路488号5栋204，650031

关于黎××读者《××讨伐书》的读后感

先说一下，写此信的目的并不是为了上PG（估计也上不去），只是为小枫同志打抱不平。

我先自我介绍一下，我是一名高三学生，平常因为忙着高考的缘故，什么电脑啊，掌机啦通通地被封印了。平时学习紧也没工夫玩。所以PG等杂志就成了我平时的消遣。可以说，PG是我娱乐方面的精神寄托。

我也曾经给杂志社寄过一封信，就是关于Vol.71 PSP游戏发售表与NDS反了的信。还特意撕下来用订书器代粘的那封。看了黎××地毯式喷过的小枫，顿生怜惜之情。

什么东西都不能过分，游戏也一样。刚上高三时对考试的期盼很强烈，因为那是评估自己学习成果的方式。但随着卷子渐渐增多，心里也越发烦躁起来。对于岚枫这种天天玩游戏的编辑,大家都很羡慕。但是，假如让你天天盯着屏幕，尤其是掌机，屏幕那么小，对眼睛极其不好。而且玩超过2小时手也会发酸的，还出汗。这一天天的多难受啊！（枫语：玩掌机手从来不出汗的人飘过……）黎××，你说他们杂志出得晚，你也不想想，2月是什么月？2月里有春节！谁春节不回家啊！那些编辑都是正月十五才上班，而PG还是半月刊。我算了一下，如果春节长假一直打游戏的话，满打满算打穿一款。剩下五天要把这些攻略、心得打到电脑里，还要评论游戏什么乱七八糟的。就算是最快的手，五天一本书才将将打完。而眼睛长期暴露在辐射下（枫语：用液晶显示器就没辐射了），很容易造成疲劳，一疲劳就会错误百出。黎××我问你，如果你是小编，二十天干这个，你受得了吗？更何况人家小枫可是长年累月的这么干啊！！

还有，你说游戏点评时小枫嘻嘻哈哈的。游戏本来就是娱乐嘛。谁整天横着两根筋，脸红得跟关公似的玩游戏啊！你说小枫写“有平野绫做声优的游戏就是好游戏”说话不负责任。世界上那么多人，不同意见的人有很多。每个人都有自己的主张，难道你光看小枫的评论，不看他给游戏的四项指标打的星星吗？就算你受到了小枫的误导，旁边不是还有暗凌的评论吗？这就是为什么“游戏品质”总是两个人评论的原因，他就是怕读者受其一而被误导。

反正我还是支持小枫的，小枫既然能呆在PG不被炒，肯定有他的长处。黎××，你说小枫不严肃，但他也不是那种轻浮、低级趣味的人，小枫那调侃的语气是PG的一大特点。

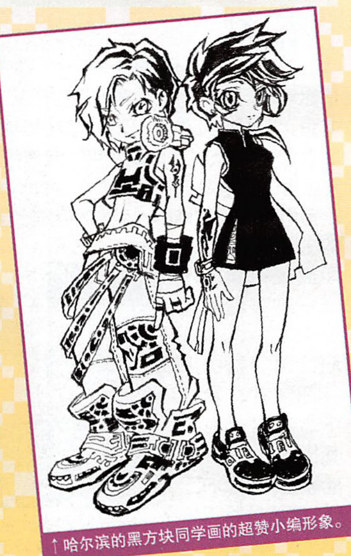
小枫,别听他“忽悠”,虽然有些很有道理，但别人终究是别人，你要做你自己，最真实的自己。人生道路上总会有“忠言逆耳”，有些该坦然接受，有些就该舍弃。

——北京 全盟

枫：其实我很想说，全盟读者真的很可爱。谢谢你特意给小枫寄来这封信，无论目的如何，我觉得这都是你传达给我的一份相当真实的心情。既然已经身在高三了，就把更多的精力放在学习上吧，等过了6月，我们就可以一起尽情地HAPPY了。

必须要说明一下，我把这封信登出来，并不是对信中内容的肯定，更不是针对Vol.77中黎伟滨同学批评信的“反击”。老实说，无论是黎伟滨的“批评信”；还是全盟的“读后感”，小枫都非常感谢你们。因为你们是真的很关心PG和小枫的，所以才会洋洋洒洒地将笔墨通过文字的方式附着在纸张上，又传达到我的手中。这份感情我是很能体会得到的。

作为一名编辑，小枫知道自己和伙伴们所做的还远远不够。即便是有很多的客观原因在里面，但我觉得这都不能成为使我们停止前进脚步的借口。社会就是这样的，落后就要挨打，原地踏步就是后退。我们必须去努力，只有这样，美好的前景才是属于自己的。这不光是针对PG和小枫，对于许多还在学校中念书的读者们也一样。所以说，我很开心有这么多一如既往关注着我们的读者，只是希望，未来的光明会属于我们每一个人。



↑哈尔滨的黑方块同学画的超赞小编形象。

王旭川	爱怀旧，爱模拟器，爱PSP爱BEYOND,爱家。
读者资料	男，17，四川省宜宾南溪县南溪一中高08级20班，644100

肺活量不够高的人免读！



浙江金华 贾程帅

最近闲来无事，写信向小编们表示慰问。小编们是否也很清闲呢？好歹也有掌机可以玩吧，我就惨了，一台IDSL买来不到一个月就在开学前一天在一个鲜为人知的地方被一个素不相识的人给顺手牵羊拿走导致我轻则发疯重则精神分裂让我苦恼不已只好写这封信来向小编发泄我的愤怒之情以免我一不小心从楼上跳下去使中国经济后退二十年（哈哈哈……有本事你一口气把它读完！）

枫： 稍微感叹一下，发明标点符号的老祖宗真乃神人也……

我的PS已经“浮云”了……

江苏 相福荣

小枫的NGC还要不要了？不要就卖给我吧！还有PS什么的当个破烂也卖给我吧。当然，要白送更好！

枫： 哈哈！你说晚了，前几天刚刚才把NGC“便宜”（看清楚这两个字哦）卖给了《电软》的某同事。这里引用一下东北的土话，叫做“过了这村，就没那店儿了。”自己偷着哭去吧！

“PS”……汗，这个东东对小枫来说貌似古董了一些呢。我是很想卖给你啊，但是早在2000年的时候我就把自己的PS卖给了游戏店转手又买的DC。那台曾经服役了三年的7000型号的日版机器现在估计早就“浮云”了……阿门，我可怜的PS，如果能让我再见你一面，我可以为你%*）……





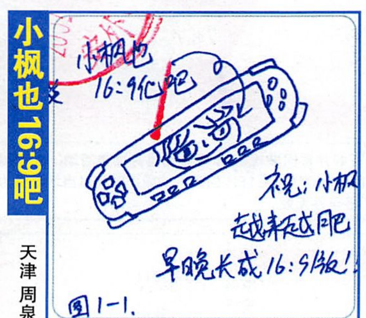
变形

甘肃兰州 卫立勋



我躲在他后面

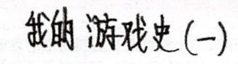
上海 徐朝蜂

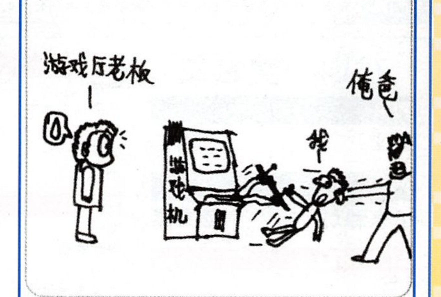


小枫也16:9吧

天津 周泉

→增肥原来是如此地简单，我真的很不满啊，为什么大家总拿我小枫的胖来说事捏？

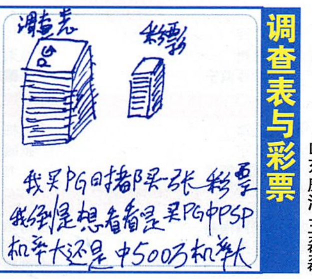




我的游戏史（一）

江苏 相福荣

↑当年小枫也经历过类似的情形，不过还没这么惨烈。话说现在打街机的同学还真是少呢……期待你的游戏史后续。



调查表与彩票

山东威海 王磊磊

←以概率学的角度来看，如果我不让你在PG中奖，是不是彩票那边中500万的几率就会增大呢？

张恒宇	希望各位玩家在新年里，吃好，喝好，玩好。
读者资料	男，15，重庆市万盛区松林路101号附一号1-2，400800



●最近PSP上的DosBox一出，再次引起轰动。这下可好，N年前的PC上的老游戏又可以回到这台已经被折腾得够呛的“模拟器神机”上了。关注DOS游戏在PSP上表现的可以参见本刊又菜团同学编写的特稿，而我们今天要说的主角却并不是PSP……

对！就是它了！小枫终于又无耻地败了一台手机——多普达的CHT9000，而原来夏普的902SH已经送给老爸了。这台智能手机拥有400MHZ的CPU，可以模拟MD、SFC、GBA甚至是PS上的游戏（PS的效果比较差）。正巧菜团在做PSP版DosBox的专题，我也在手机上装了一个PPC版的DosBox，哈哈！气死他！

↑曾经感动过无数中国玩家的武侠神作《仙剑奇侠传》，目前用手机缓慢攻略中。要说这手机才是掌机形态的终端。你PSP、NDS都可以不带，但是……手机能不带吗？！

●最近心血来潮，开始整理桌子。之前因为桌子乱没少被暗凌同学鄙视过。可是这能怪我吗？我几乎每天都要看许多读者大人的回函卡，东西那么多不乱就怪了。这一整理可不要紧，发现自己的样刊竟然已经少了1/3。这可真是一件颇为郁闷的事啊！样刊没有了不仅工作上会受到影响，那更是自己努力工作的见证啊！最后小枫只好施展“拿来主义”的精神，开始从DR到PG所有小编那里地毯式地搜刮了一通，终于凑齐了一套自己正式工作后的所有样刊，真是开心啊！

掌机迷2007年第9期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.78的抽奖活动截止时间为2007年6月1日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

77期中奖名单

PSP

天津	周畅

NDSL

山东潍坊	彭文禹

ACEKARD

地区	姓名
天津	刘旱
北京	秦怀义
浙江绍兴	胡明月
江西南昌	沈宁
河南郑州	王博
甘肃兰州	尹静静
山东德州	朱辰

SCDS

地区	姓名
合肥	李强
新疆乌鲁木齐	梅杨
杭州	卢岩
北京	张宜辰
河北保定	李军

EZ5

地区	姓名
汕头	乔杰
河北鹿泉	高忻
上海	彭逸敏
内蒙古呼和浩特	吕本庆
安徽	徐升

M3DS

地区	姓名
江西南昌	罗成龙
安徽六安	陆金华
广西梧州	张晓鸣
佛山	徐晓辉
海南海口	罗伟
北京	杨欣
陕西西安	郑宁

EWIN2-SD

地区	姓名
广西	蓝福兵
兰州	卫力勋
广西南宁	莫麒

EWIN2-MINI

地区	姓名
上海	庄之栋
北京	张昭
陕西西安	李海

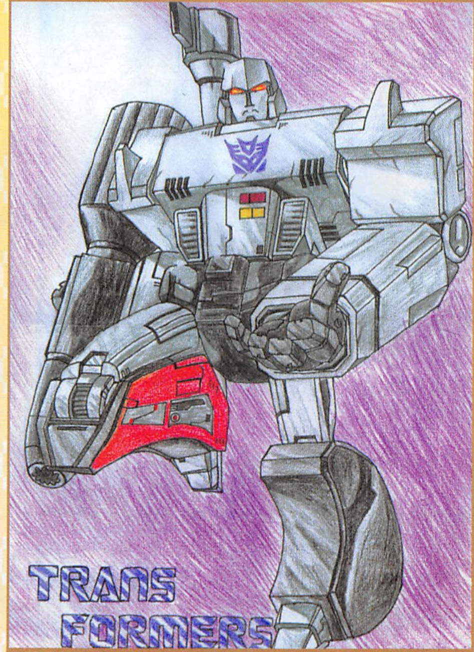
EWIN2-Micro

地区	姓名
江西南昌	王博涵
天津	张衡
上海	李震华

易滨	把DS抱回家，才发现比想像中惊艳的多。
读者资料	男，24，广东省封开县江口镇东方工路24-25，526500



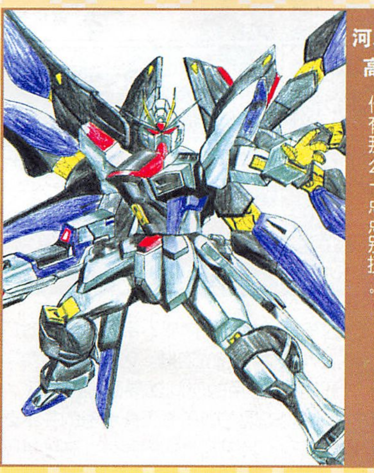
每年到这个时候就该期待柯南的下一部剧场版了，笑。 **辽宁沈阳 朱浩宏**



看到变形金刚，勾起了多少童年回忆，我喜欢正义的汽车人，不过No.1给你！ **河北承德 李纵横**



前段时间整理画稿想起你的笔名是摩摩，为什么现在都不写上了呢？ **安徽芜湖 摩摩**



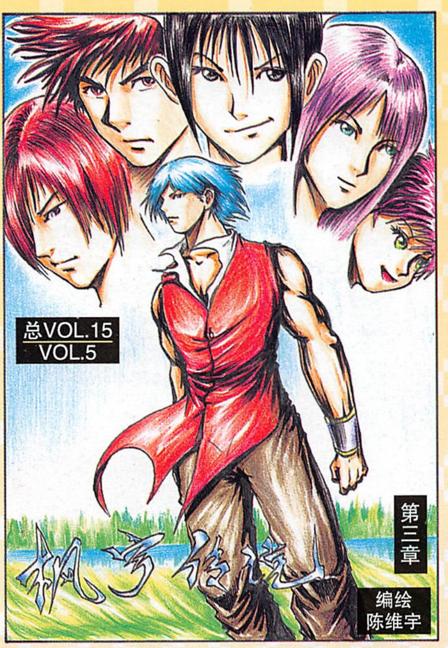
河北承德 高浩然

这部机体的手臂结构有点奇怪呢，整体动作有那么一点点别扭。



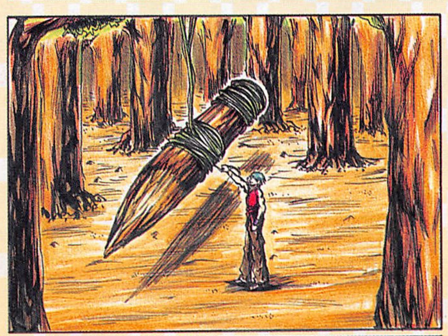
从作者亲笔签名来看年龄还小，不过画功很不错哟，继续努力吧！ **广东广州 陈晓健**

李宏亿	口袋最棒。
读者资料	男，16，广东省汕头市金砂东门大路东座四巷二号301，515041

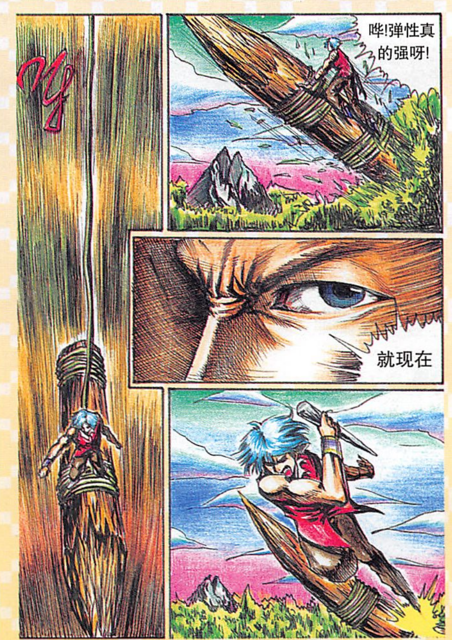










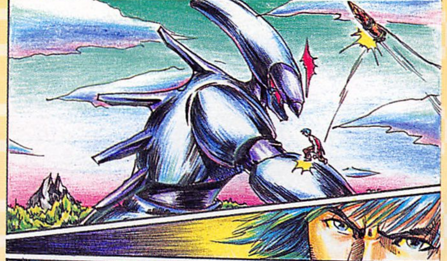


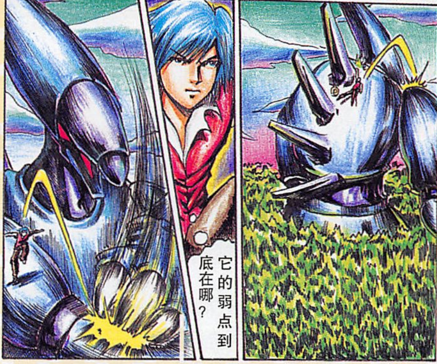


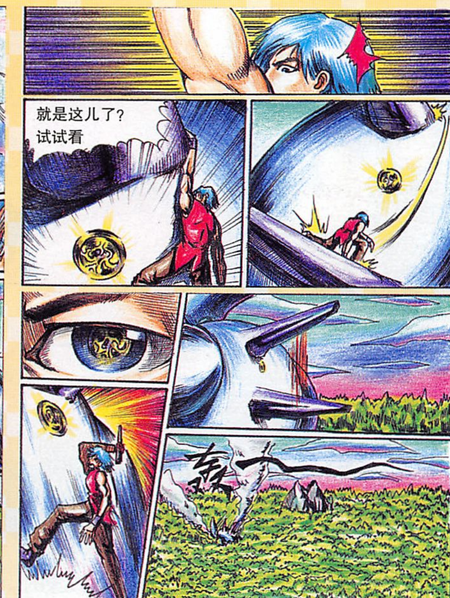
枫宇博客

这期陈维宇大仙依然没有写“枫语博客”，但却随画稿一起寄来了这幅“罪人”的插画。当然，这不是他在跟小枫为前几期偷懒而请罪，实际上却是对广大PG的读者们的道歉。因为陈维宇同学还有2个多月的时间就要面临高考了，但是貌似现在的备考工作准备的并不是很顺利。其实在年初的时候，陈维宇同

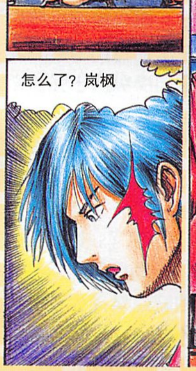
赵栋	有没有谁将PSP借在下玩两天。
读者资料	男，17，四川省南充市顺庆区白土坝路星光苑四幢四层六号，637000

























学就跟我提出可能要终止漫画的连载，一心一意去学习。小枫自然表示理解，但为了照顾广大读者的心情，陈维宇同学还是坚持将漫画一直画到现在。本期的漫画算是《枫宇传说》故事暂时告一段落，尽管在情节上结束的有些过于牵强。无论大家对作品的喜爱与否，小枫还是非常感谢陈维宇同学的努力付出。至少，他的勤奋努力和进步是我们有目共睹的。在这里，小枫和所有支持陈维宇和《枫宇传说》的读者们一定会为你打气的，希望你能够在今年的高考获得胜利！！

黄磊	掌机是自己爱好的体现。
读者资料	男，20，北京市燕山区羊耳峪十三号四单元602，102511





从《无双 DS》想到，那些貌似的经典

如果我的记忆没有出现大规模短路现象的话，《真三国无双DS》的消息是当初随着NDS主机的发售一并公布的。游戏虽然只是类似GBA版的2D画面，但是考虑到《真三国无双A》还算较成功，那可爱的画面、创新的系统和最大限度保留下来的手感还是给予Fans们不小的期待值。记得当时这款作品还是本人在两大主机前徘徊时NDS阵营的一颗不轻的筹码。

然后，很长很长时间过去了，黑暗的高考过去了，四叶草解散了，《DQ9》确定在DS上发售了，《战神2》被我二周目爆机了……

……

尽管这个桥段很老套，但确确实实是在我已经完全忘记这个近乎发黄的伪谣言时，《无双DS》终于有了个明确的发售日期，据说老任刚把某我忘记名字的作品的开发权交给了KOEI，KOEI就闪电公布了那传说作品的准确日期，不得不说有些值得耻笑。无论如何，剩下的事情就只有假装期待一下了。再后来，又无意中看见了所谓的惊天消息：以前所公布的一切消息都被推翻。全3D化，原创角色，“很有深度”的卡片系统，伴随而至的还有几张模糊不清的图片。对这一切，不少人的胃口被高高地吊了起来，顿时期待槽满。但是，本人却敏锐地嗅到了一丝不安：无双这次要并不华丽地被毁了。

果不其然，无双DS粉墨登场后即遭到了来自四面八方的难以想象的恶评。如果说《FAMI通》给出的超低分还只是不痛不痒，那么玩家们的失望，气愤及势要把KOEI踏为平地的气势则基本上断送了无双系列再临任氏掌机平台的机会。话说在第一时间得到ROM后（穷人，表BS），本人便以放弃了亲爱的晚饭而将其火速通关，紧接着的是沉默，只有沉默，长久的沉默，近乎石化的沉默。老实说，一开始对恶劣的画面是早有心理准备的，但没想到会差到这个地步。那能和《马赛克DS》媲美的3D效果似乎彰显了KOEI的一种无以名状的执念。音乐莫名其妙，音效更是莫名其妙，二者的有机结合终于使人有立刻将音量开关退到底的决心。是的，游戏可以使用原创角色，但你怎么忍心仅仅让我们使用区区三名原创角色。三国名将们的招式还算华丽，但是你好歹让我亲自操纵吕小强砍杀一番啊。至于近乎白痴的卡片系统和抢滩登陆式的竞争模式我就实在没力气评价些什么了，以免一通暴怒之下把手上这才写了三分之一的水笔一折两断造成“最大的犯罪”……

有人可能已经开始扔矿泉水瓶了：说了那么多缺点，难道这款无双DS就没有任何值得一书的优点吗？没错尽管本作的缺点是提壶茶唾液横飞地吼上三天半也枚举不尽的，可它还是有一个莫大的优点：它是属于无双系列的！

精辟地值得鼓掌。

将素质普通的作品扣上耀眼的光环似乎并不能提升它的含金量，我想这是玩家和厂商都应该清楚的事。但是把一堆垃圾冠以“XX续作”“XX外传”“XX前传”之类生硬名字的低级做

顾彦平 学习，学习，再学习，以后就可以好好玩掌机了。
读者资料 男，17，上海市宝山区杨行镇杨泰两村170门202，201901

法却愈演愈烈。商人永远是最精明的。游戏厂商也是商人。只要能够把自己已彻底商品化的游戏销售出去，就算成功了，就算通关了。尽管这样收获了不少骂声，但只要信奉“赚自己的钱，让别人指责去吧”，就完全可以泰然处之了。试问，将《真三国无双DS斗士之路》这个名字里最具吸引力的前缀去掉（事实上完全可以），光是以《斗士之路》命名，它还能卖出现在销量的一半吗？（当然指责之声也会减少很多，不提也罢）

随手举个例子，《Capcom vs SNK卡片战士DS》，一个第一眼看上去绝对具有诱惑力的名字，当初出现在发售表的时候确实震了我一下。但仔细一瞧……后来还是禁不住，载了个ROM试了一下。是的，Capcom和SNK中的不少名角色确实都出现了，尽管他们只是卡片。你问我游戏的具体内容？我不知道。我只记得在想方设法地欣赏了全部卡片后，ROM就被我就地销毁了。我脑子里所想的是那些购买了Z版的用户，不知道他们真正进入游戏后的表情是怎样的。

自一段时间以前，游戏业的创新思维就开始随着硬件技术的飞速提升而与日俱减。“吃续作”现象一时间变为了各大厂商的主要生存手段。什么？你觉得FF不错？那么厂商双手奉上FF2，接着是FF3……FF7……FF12。只要他们愿意，相信大家见到FF38也只是时间问题而已。于是，好吧，玩家们妥协了。毕竟包括我在内的很多人都还是认为见到一款优秀作品的优秀续作依然是一件大快人心之事。但即使如此，一股浮躁之气仍然肆意蔓延开来。啃续作似乎也太累了，太劳命伤财了。于是乎对经典系列的疯狂利益榨取理所当然地成为了大家所争相效仿的。一种做法是制作“非正统续作的系列作品”。把登场角色和一些游戏界“天皇巨星”攀攀亲，给那几个耳熟能详的故事找找分支，再取个响亮的名字，搞定。另一种做法是干脆把游戏类型换掉。原来不是ACT吗？那就索性搞个战略版。原来是RPG？没事，做成动作版一样有人期待。如此，这里改改，那里弄弄，一款新作很快就OK了。再大肆宣传一下，看看，柜台前已经有大批人等着掏钞票了。素质？忽略好了……所以，《天诛DS暗影》《罪恶装备DS》《风雨传说》……一个个辉煌系列就这样被糟蹋得体无完肤，而不久前的《圣剑传说玛娜传说》也令圣剑系列的死忠们纷纷感叹时光一去不复返。不得不说，这些貌似的经典，引领玩家和厂商同时走入了一个巨大的旋涡。最底下，难道是那传说中第九艺术的坟墓吗？

眼看《最终幻想12亡灵之翼》就要来临了，而我已经没有毅力，同时没有勇气去期待了……

文/神崎真之介



单博	PSP我的PSP，无机族命苦。
读者资料	男，20，河北省唐山市玉田县玉田镇帅府小区B02 9门101，064100

浅析“脑白金”





甚是脑白金

What is it ?

当那个号称东北大学川岛隆太监修什么脑力锻炼DS的游戏（注：文中都以“脑白金”代之）出现之后，除了“史上最长游戏名”这个博人一笑的噱头以外，相信大多数玩家同修罗一样，对这个东东并不怎么在意。但几个月过去，看着它的名字还在销量榜上位居前列，着实感到意外；及至累计销量上了百万，二百万……于是弄了张美版卡，美其名曰，研究研究。

……（研究中）

经过一段时间的健脑，修罗不由得想起了《卖油翁》里面的一句经典：

我亦无他，惟手熟耳。

所谓脑力锻炼，就是通过重复训练某些技巧，达到活跃脑部特定部位的作用，长此以往，应该对自身有所裨益。这就好比运动员的训练，学生的作业，或者，玩家反复冲关，把以前书本上提过的一些东西电子化，而最后的脑年龄测定更增强了反复练习达到脑年龄20岁的动力。下面修罗试举几例，看看脑白金是怎样健脑的——

数独，突然火起来的一种数字游戏，原理类似我国古代的九宫图，将数字填入空格，使横



向、纵向，斜向的数字之和相等，考察逻辑思维。

算术，四则运算加减乘除，考察心算能力。

将看到的颜色说出，考察反应能力。

数字记忆，逐渐加长的数字，考察瞬间记忆能力。

……（其它省略）

第一次测试的时候，因为修罗说数字时距离麦克风太远，导致屡屡被X，脑年龄可耻地到了35岁……（汗！大叔好）痛定思痛，修罗几乎把脸贴到了NDSL上，终于在若干次RP爆发后迎来了22岁的佳绩。（时光倒流？）虽然最终觉得这款游戏不是很适合自己，不过对它的销量不再心存疑虑了。

不同的声音

Different voice

尽管脑白金在市场上取得了不俗的战绩，不过许多玩家都对此表示质疑，因为脑白金与传统玩家群体的口味似乎有些格格不入，没有宏大复杂的世界观，没有流畅舒适的操作，没有华丽的人设、CG，只有一个方块头教授和几个简单的测试。

既然如此，那么那几百万份脑白金又被谁买去了呢？

脑白金的出现，代表了游戏的制作已经不再局限于过往的玩家，而是针对平时不玩游戏人群的产物。在传统游戏日趋下滑的市场和制作厂商乏善可陈的创意这种大环境下，开拓新的市场迫在眉睫，但是，如果还是制作那些传统的游戏类型，从前的玩家或许会买帐，不过从前不玩游戏的人一样还会不玩，所以，创造“新的类型”就成了一个问题，这个问题的答案就是：

脑白金。

从前关于CU和LU（Core user 重度玩家

Lighter轻度玩家）的分类标准争辩不一，最近又多了NU的说法（No user非玩家），借用鲁迅的话：世上本没有玩家，玩游戏的人多了，也就有了玩家。脑白金把NU变成了U，扩展了游戏的概念，扩大了游戏的受众，何乐而不为？不是有这么句话嘛，听听不同的声音，这一次，脑白金的制作者们听到了，也做到了。（应该是赚到了吧……）



惊奇的效果
Surprising effect

也许连任天堂自己都没有想到，脑白金竟然带来了如此大的收益和效果。

起初脑白金的出现非常低调，仅仅作为任天堂“触摸世纪”中的一枚棋子，事先也未作大量宣传；谁知随着购买者口耳相传，销量竟然一路飙升。不禁让人感叹，简直是“口袋”灵魂附体啊！

与此相联系的连锁反应就是，类似的游戏甚嚣尘上，在销量榜上遥遥领先于大多数传统游戏。（甚至在大多数前面加个“绝”字也不为过）仔细想想也算合理，非玩家群体在数量上要远大于玩家，当适合前者的游戏出现后，自然会让我们看到一个巨大的市场，一个令人咋舌的数字。

菜谱、词典、旅游手册、百科全书，魔术大全……兼具触摸和麦克风且轻便易携，电池工作时间较长的NDSL在这些非传统游戏上的表现游刃有余，与其买一堆书籍，不如点击触摸屏来得简单。

在众多类似的非传统游戏中，修罗比较喜欢智力测验类型的（如《莱顿教授与不可思议的小镇》）和单纯计算类型的（如《幸运之星》），传统玩家也可以接触一下非传统游戏，也许会找到适合自己的一款。

创造力与未来
Creativity & Future

想必大家都了解，俄罗斯方块的出现，带动了方块游戏的发展；最终幻想的出现，掀起了角色扮演类游戏的热潮；口袋妖怪的出现，使得GB一飞冲天，也让掌机游戏销量之王的头衔至今尚未旁落。脑白金的出现，向我们证明了这样一个事实，萝卜白菜，各有所爱，你可以不喜欢脑白金（修罗就对它不感冒），但你不能阻止其他人喜欢脑白金。

这款游戏的容量小，相当地小；销量高，相当地高！在与其他游戏同样的销售价格下，利润自然极其丰厚。为什么？结论是独创性。你可以说游戏的画面提高到了每秒多少帧，同屏幕显示多少个多边形，这属于技术方面的发展；而脑白金可说是独辟蹊径，用截然不同的方式讲述了一个创造力的传奇。

未来的游戏是什么样子？既会有适合传统玩家口味的类型，也会有适合非传统玩家的游戏存在，换言之，只要有市场，厂商就会义无反顾地向前冲刺。（要不怎么叫JS呢）

究竟脑白金是软件还是游戏（Software or Game），修罗可以确定地告诉你，是游戏！在脑白金刚刚推出的时候，它是ETC（其他类游戏），而现在，它是LKG！（Learning Knowledge Game 知识学习类游戏）

文/NW旅团 修罗



贝辰	想不到上边角栏后真有朋友写信给我，更令人吃的是边角栏上的地址是错的。
读者资料	女，19，苏州市第十中学高三四班，215006



DOSBOX FOR PSP全攻略

时间回到从前，还记得儿时最愿意去的地方之一，那里就是家门口的电脑室。自从新开了电脑室之后我们这些孩子除了在游戏厅里大战之外又多了一个全新的娱乐场所。在那里让我们接触到了在游戏厅里所玩到不一样的游戏，那是一种属于自己的游戏、一种将你梦想打开的游戏、一种全是中文的游戏，那些游戏正是当时电脑室所流行的DOS游戏，它让我们在电脑显示屏之间玩到了属于我们国人自己的游戏：《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》、《鹿鼎记》、《疯狂医院》、《轩辕剑系列》等多款让人感动的RPG作品。那时喜欢玩DOS游戏的原因就是因为选择游戏的界面直观，而且很多游戏都是中文，相对于一些游戏主机上一些日文RPG来说玩DOS版的国产RPG可以让我们了解明白其中的内容和故事，现在的我还仍然记得刚刚看到DOS上中文RPG时那种吃惊的表情。在如今的多媒体操作系统的时代，PC上已经充满了各种不同的次世代游戏作品，而那些经典DOS游戏并没有被玩家们所遗忘。一种叫做dosboxDOS模拟器的出现让很多玩家能够重温那时美好的回忆。

dosbox随着逐渐的开发开始在掌上电脑中进行移植，虽然速度和声音效果并不理想，但是看到熟悉的画面出现在方寸之间的屏幕上老玩家仍然感动到流泪，不过掌上电脑过高的价格与实用性还是大大地限制了购买人群。2005年经典dos模拟器dosbox经过软件作者的努力移植到PSP上，虽然可以运行游戏但是游戏的速度和音质实在是让人难以忍受，某些游戏竟然需要数十分钟才可以从标题画面进入游戏当中。而今天dosbox再次强化移植到次世代掌机PSP之上，我相信这回喜欢重温dos游戏的玩家不会再错过这一次地选择。跟随我，让我们重新回到那些让自己感动的瞬间！

文/责 菜团



2007年4月10日PC平台的经典dos模拟器dosbox发布了此版本是针对于PSP的版本，名字是“PSP DOSbox Build 10.04.2007”使用它就可以在PSP上模拟那些经典的dos游戏。下面将详细的介绍安装以及使用方法。

下载好dosboxforPSP之后将Dosbox_psp和Dosbox_psp%放到已经刷了OE版本的PSP/GAME150目录下，之后将你要玩的DOS游戏起好名字放到game文件夹下就完成安装工作。随后就是选择dosbox进入模拟界面，像以前玩DOS一样的输入命令符来运行游戏。

为了方便大家我会针对dosbox的配置文件dosbox.conf来详细的讲解里面每个参数的作用以及如何实现自动运行游戏的方法。

以下true为开启，false为关闭。一般选项为系统默认即可，关于游戏的速度控制将会在括号内说明。



sdl

fullscreen	Start dosbox directly in fullscreen。（全屏模式显示dosbox）
autolock	Mouse will automatically lock, if you click on the screen。（自动锁定鼠标）
sensitiviy	Mouse sensitivity。（鼠标灵敏度控制，设定成为25左右比较合适，这种速度偏向于现实中的鼠标移动速度。）
waitonerror	Wait before closing the console if dosbox has an error。（如果出现错误关闭之前请先等待。）
fullscreen=true	
autolock=true	
sensitivity=25	
waitonerror=true	

dosbox

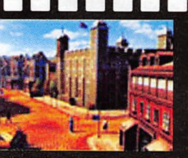
language	Select another language file。（选择语言）
memsize	Amount of memory dosbox has in megabytes。（内存大小控制，百万字节MB为单位，一般默认即可。）
language=	
memsize=16	

render

frameskip	How many frames dosbox skips before drawing one。（绘图前dosbox跳帧，在1~2之间适当地调整将会让一些游戏显得更加流畅。）
snapdir	Directory where screenshots get saved。（设定屏幕截图后所保存的目录）
scaler	Scaler used to enlarge/enhance low resolution modes。（扩大降低分辨率的缩放模式）
Supported are none,normal2x,advmame2x	
frameskip=1	
snapdir=snaps	
scaler=none	

cpu

cycles	Amount of instructions dosbox tries to emulate each millsecond。（设定dos每秒模拟的指令数量，需要注意的是此项设定不能超过你CPU的处理能力。）
Setting this higher than your machine can handle is bad!	
autocycle=true	
mincycles=600	
maxcycles=3000	







mixer

nosound	Enable silent mode, sound is still emulated though。（开启无声模式，但是声音仍然处于被模拟状态。游戏推荐关闭声音，因为声音的模拟还不是很成熟。）
rate	Mixer sample rate, setting any devices higher than this will,probably lower their sound quality。（混合采样率，设置过高会降低你的声音质量。）
blocksize	Mixer block size, larger blocks might help sound stuttering,but sound will also be more lagged。（混合器区域块大小，较大的区域大小也许能解决声音停顿的问题但是会让你的声音效果更加滞后。）
wavedir	Directory where saved sound output goes when you use the,sound record key-combination, check README file。（设定当你用组合键进行录音后音频文件所保存的目录）
nosound=true	
rate=11025	
blocksize=2048	
wavedir=waves	

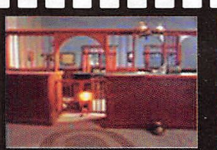
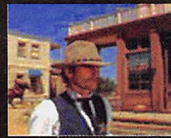
midi

mpu401	Enable MPU-401 Emulation。（开启MPU—401的模拟）
device	Device that will receive the MIDI data from MPU-401。（所选装置将会从MPU—401接受MIDI数据）
This can be default,alsa,oss,win32,coreaudio,none.	
Config	Special configuration options for the device。（可以设置上述所提供的数值）
mpu401=true	
device=default	
config=	

sblaster

sblaster	Enable the soundblaster emulation。（开启soundblaster模拟）
base,irq,dma	The IO/IRQ/DMA address of the soundblaster。(soundblaster的IO/IRQ/DMA地址）
sbrate	Sample rate of soundblaster emulation。（soundblaster模拟采样率）
adlib	Enable the adlib emulation。（开启adlib模拟。）
adlibrate	Sample rate of adlib emulation。（adlib模拟采样率）
cms	Enable the Creative Music System/Gameblaster emulation。(启动CMS/Gameblaster 模拟)
Enabling both the adlib and cms might give conflicts!（同时开启adlib和cms有可能产生冲突）	
cmsrate	Sample rate of cms emulation。（CMS模拟采样率）
sblaster=true	
base=220	
irq=7	



sblaster

dma=1
sbrate=11025
adlib=true
adlibrate=11025
cms=false
cmsrate=11025

speaker

pcspeaker	Enable PC-Speaker emulation。（开启PC喇叭模拟）
pcrate	Sample rate of the PC-Speaker sound generation。（PC喇叭采样率）
tandy	Enable Tandy 3-Voice emulation。（开启Tandy公司的3-Voice模拟）
tandyrate	Sample rate of the Tandy 3-Voice generation。（Tandy公司3-Voice采样率）
disney	Enable Disney Sound Source emulation。（开启disney音源）
pcspeaker=true	
pcrate=11025	
tandy=true	
tandyrate=11025	
disney=true	

bios

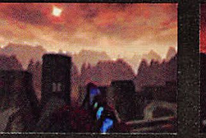
Nothing to setup yet!

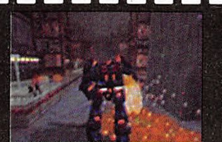
dos

xms	Enable XMS support。（启用XMS支持）
ems	Enable EMS support。（启用EMS支持）
dpmi	Enable builtin DPMI host support。（启用建立DPMI主机支持）
This might help in getting some games to work, but might crash others.	
So be sure to try both settings。（这可能对一些游戏运行有利，但是其它一些游戏有可能导致PSP死机，当一些游戏不能运行的时候可以试试开启它。）	
xms=true	
ems=true	
dpmi=true	

modem

modem	Enable virtual modem emulation。（开启虚拟调制解调器模拟）
comport	COM Port modem is connected to。（连接的COM端口）
listenport	TCP Port the momdem listens on for incoming connections。







sblaster

modem=false
comport=2
listenport=23

autoexec（自动运行游戏部分）

Lines in this section will be run at startup。（设定直接进入DOS游戏目录的快捷方式）
mount c ms0:/psp/GAME150/PAL/GAME/pal_dos <---设定游戏的存放目录为C盘
SYSOPT clock 333 <---调节PSP的CPU时钟频率
c: <---进入DOS模式后将自动进入C盘盘符
play.bat <---运行游戏的执行文件
这么设定完成后进入dosbox后就会自动进入你所设定的游戏了，非常方便的设定。不过要是你想同时进行多个游戏的话就去掉最后的play.bat 直接手动来选择你所需要运行游戏的目录。

经典回廊 推开DOS游戏的大门

仙剑奇侠传

厂商：大宇资讯	发售日期：1995.07	模拟度：80
游戏类型：RPG	游戏平台：DOS	游戏人数：1人

自古英雄出少年，似水红颜惹人怜。

今生情尽空悲切，来世再续未了缘。

一个梦境创造了感动2亿中国人的RPG大作，这个作品就是由大宇资讯的姚壮宪先生所负责编剧和策划的《仙剑奇侠传》。在95年当很多玩家还在家中苦战日式RPG的时候这部由国人完全原创的RPG作品《仙剑奇侠传》发售了，游戏本着凄美的剧情、优美动听的音乐吸引了大批RPG爱好者，在当时即使对RPG一点都不感兴趣的人都会被这款作品所吸引。玩家在游戏中不是只完成NPC所交给你的任务，而是在游戏中融入了更多的情感与感动，配合游戏优美动听的音乐为游戏精心创写的诗歌总是恰到好处地出现在剧情之中。





游戏以著名的武侠为题材，众多角色的命运为主题，描述了一场凄美而又壮丽的武侠剧。李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴等众多角色已经深入人心，在玩家心中仙剑已经不光是一个游戏而是一种文化，一个国内游戏史上的里程碑，同时也成为了至今也不能被代替的经典之作。

依然记得第一次见到仙剑奇侠传时的感动，那时看到中文RPG出现在方寸之间的电脑屏幕上实在是让人惊讶，DOS版本的仙剑奇侠传竟然成为了我通关最多的一款RPG游戏。一次一次地控制李逍遥这个愣小子，为求解药闯入仙灵岛巧遇



赵灵儿，比武招亲赢取林月如。为救灵儿勇闯镇妖塔，众人合力齐心消灭水魔兽，悲剧性的结尾也让玩家对于仙剑这部作品更加的难忘。这些精彩的游戏片段至今仍然保存在我的脑海，这些对我也许是一段永远不会遗忘的记忆。



《仙剑奇侠传》1995年首发的售价高达200余元，作为国产游戏来说是相当昂贵的价格，对于当时国内的正版游戏来说绝对是一个高价位，即使这样仍然有大批玩家购入。经过一传十十传百的效应，最后使得《仙剑奇侠传》成为了一个每个电脑游戏室都必装的游戏。

仙剑奇侠传自从公布以来一直都得到玩家的极大好评，所以大宇资讯在DOS版本之后为了跟随windos版的脚步又发布了windos版仙剑奇侠传《98问情篇》，接着又在SEGA的土星上移植了这部作品，同时它也是一部真正全中文的土星游戏，最后又在2001年发布了重新制作后的《新仙剑奇侠传》。不光这样，经过一些业余游戏爱好者的努力在掌机与手机上也出现了仙剑的身影。如今再次出现在PSP之上相信无论是老玩家还是新玩家都能够在掌机中体验到这款可歌可泣的传奇故事。

轩辕剑2外传——枫之舞

厂商：大宇资讯	发售日期：1995.02.15	
游戏类型：RPG	游戏平台：DOS	游戏人数：1人

游戏讲述的是战国初年，群雄割据天下，动荡不安的战乱不时骚扰百姓，许多高人异士在这个时期纷纷登场，有些人立志阻止乱世；有些人则只是为了追求名利.....也有些人为了实现理想，不惜血洗天下！战国初年，一些神奇的思想家在设计战争武器时，发明了一种名为“机关人”的自动士兵，一个名叫“蜀桑子”的野心家却利



用这种利器想发动前所未有的革命。玩家要扮演身为墨子门徒之一的辅子辙在鬼谷子、公输般等异人的协助下，阻止蜀桑子的阴谋。

这部《枫之舞》是大宇资讯DOMO小组所推出的第三款游戏作品，游戏同样是以轩辕剑为题材，并将背景设定在战国时代周威烈王六年(公元前420年)。游戏为玩家准备多达上千种的敌人角色，数量远远超于前作，战斗模式也进行了一定的更改，官方将这种战斗系统称之为“怪物互动法”，战斗中玩家可以根据观察怪物的攻击从而接下敌人的招式。游戏全新原创了伏魔法宝与炼妖大法，可以让一些鬼怪无法逃离主角的掌控范围。在迷宫的设计上DOMO小组可谓下了一番功夫，迷宫中草木皆兵，化无形为有形。装备各种法宝可以帮助玩家解决各种难题，此外DOMO小组还在此作中穿插了大量的剧情动画，玩家在进行游戏的同时还可以欣赏到优秀的故事情节。游戏用武侠与机关人营造了一个古代的科技时代，大量的对话与故事情节围绕其内，宣扬正义的同时还让玩家沉醉在可歌可泣的爱情故事之中。此作品同样被誉为大宇的经典作品，在此游戏的支持度上仍有不输于《仙剑奇侠传》的人气。









大富翁2

厂商：大宇资讯	发售日期：1993	模拟度：70
游戏类型：TAB	游戏平台：DOS	游戏人数：8人

谁也不会想到有“仙剑之父”声誉的姚壮宪曾经在学校内写过的一个小程序竟然会为他的生活带来巨大的改变，而这个程序就是后来由大宇资讯所推出的《大富翁》。《大富翁》被姚壮宪用了3万台币的价格卖给了大宇资讯，没有想到的是这个只有360K的小程序竟然让大宇达到了600万台币的收益，有了这次的成功大宇和姚壮宪自然不会放过这次机会，他们继续合作下去并且获得了很好的成绩。



很多玩家在接触大富翁这个游戏的时候都是从2代开始，同时2代才是大富翁真正的成型之作，《大富翁2》最大的贡献就是奠定了国内此类作品的形式规范。

游戏更加完美地塑造了阿土仔、孙小美、钱夫人的人物形象，也正是从此作开始这些角色才被人们所慢慢熟知。

卡片陷害系统在此作开始走向成熟阶段，36张游戏卡片的灵活运用让游戏更加富有对战性，当时很多玩家都沉浸在互相陷害的恶乐趣中。四位神仙；穷神、福神、衰神和财神，也从此开始一直活跃在《大富翁》里。

游戏主要有三个城市，分别是香港、台湾和大富翁城，每个城市又有法院、医院、赌场、银行等一些公共设施，玩家要在这些城市中积累土地财富成为真正的大富翁。

《大富翁》属于休闲娱乐的极品游戏，也正是大富翁的出现才让DOS游戏世界多了更多的国人精品。



金庸群侠传

厂商：智冠科技	发售日期：1996	模拟度：60
游戏类型：SRPG	游戏平台：DOS	游戏人数：1人

此作品是在当时唯一能与大宇资讯出品的《仙剑奇侠传》相媲美的游戏。在获得了金庸大师的游戏改编权之后智冠先后推出了许多根据原著改编的游戏《神雕侠侣》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》等作品，但是始终不得好评。1994年开始智冠就打算集合金庸作品的大成改编一款合集类RPG作品，从95年初智冠河洛工作室就马不停蹄地开始进行游戏的制作，为了制作一个完美的RPG作品，智冠小组特地参照了当时日本人气极高的单机MUD《侠客游》的游戏方式，将金庸大师笔下的人物汇集到一起，在故事架构上智冠接近于完美地将金庸大师14本小说里面的故事情节穿插成为一条连贯的主线。游戏模仿网络MUD的形式将游戏制作得极为自由，玩家在游戏中可以自由地行动、自由地选择自己的善恶发展，同伴的加入也可以投其所好地随意选择。游戏的人设相比仙剑虽然不是广大少男少女所喜欢的美型角色，但是主角小虾米的那种“狂”却也吸引了很多男性玩家的眼光，没有美型的人设自然就不能够吸引到女性玩家，但是对于那时的游戏来说又有多少女性玩家会去玩呢?

玩家在游戏中以自己的身份进入游戏之中，可以好好地体验到把自己慢慢变成大侠的那种感觉。在当时武侠游戏缺少的时代，《金庸群侠传》的出现确实能够让玩家可以好好地体验武侠游戏所带来的快乐。

虽然画面简陋不堪，但是独特的游戏性再配合民族味道浓重的配乐却能让玩家不能自拔地沉



迷进去。智冠在这款游戏推出之后并没有对其进行大力的宣传，但是游戏本着出色的游戏性迅速走红，最终成为了当时能与《仙剑奇侠传》相媲美的游戏。编辑部内的翔武就是《金庸群侠传》的FANS，在当时被电脑室的人称为“活攻略，同时也是他们那里《金庸群侠传》最快通关记录的保持者。如今在PSP模拟器上玩家可以好好地体验到这款国人的经典之作。



截稿之前得知DOSBOXforPSP的作者仍然在进行着努力，下一个版本在兼容性和速度上将会更好地进行模拟。我相信不久以后玩家可以在PSP上体验到DOS时代多款经典大作。而那时我想不会太遥远......

大富翁3

厂商：大宇资讯	发售日期：1996	模拟度：70
游戏类型：TAB	游戏平台：DOS	游戏人数：8人

长久火爆的国产RPG《仙剑奇侠传》制作完成后，姚壮宪开始筹划《大富翁3》的制作，经过长时间的修改和调试后姚壮宪与狂徒创作群联手推出了《大富翁3》，《大富翁3》总共的制作时间仅用了半年，而同样是狂徒创作群的《仙剑奇侠传》却用了长达5年的制作时间。在这两部优秀的作品中不难看出短时间内用心去制作游戏同样会获得满意的丰收。

《大富翁3》沿用了上一代的游戏优点及整体的游戏架构，继续沿用华丽漂亮的界面和简单方便的操作方式。前作大受好评的“卡片”系统在此代继续强化并且增加了信用卡、车站、机场、港口、警察局及地下钱庄等全新内容。

提到《大富翁3》玩家首先想到的就是可选用角色的增多，游戏选用角色多达十二名，每位都有自己专属的台词和多种表情，通过不同地选择角色会做出喜怒哀乐的表情，让游戏变得更生动更热闹。

《大富翁3》还更改了游戏的进行方式。在移动上玩家可以采用步行、机车及汽车三种方式，同时可以选择不同数量的骰子前进，很大程度上提高了游戏的自由程度。在场景设计上依然还是三个，不过这次终于加入了大陆舞台。台北、台湾、大陆三个场景里各有其地方独特事件、各种节日以及各种地域风格。比如说大陆万里长城、台湾的阿里山、香港的会展中心。在特殊节日当中则会出现相应的背景加以衬托，比如国庆节的阅兵大典、圣诞节时天空飘雪的美丽景色，让玩家在游戏中也能充分感受到节日的气氛。

《大富翁3》同时还大大地强化了道具的重要性，比如遥控骰子、机器娃娃、信用卡、汽机车等道具，这些全新道具的出现为游戏增添了更多饿乐趣。

《大富翁3》的另外一个特点就是游戏当中的地图也是整个《大富翁》系列中最为宽阔的，玩起来的时候会感觉很自由不会感到拘束，相比前作动不动就走到对手的土地中缴纳过路费的问题此作在可玩性上也有了更多的提升空间。

《大富翁3》是一部很成功的游戏作品，游戏在前作的基础上整体都进行了提升，大宇在此作中真正地实现了进化。

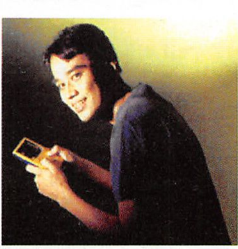








田尻智 创造了口袋妖怪的人



在GameFreak公司刚刚成立的时候，因为工作一下子多了起来，我每天都要花相当多的时间来写文章。那个时候写了很多张的圆珠笔手稿，同时使用复印机打印出来的复印稿件也堆得像小山一样。一回想起那个时代马上就可以感觉到年轻时的激情，年轻人创业时特有的热情和单纯，还有制作刚刚发行不久的游戏杂志的困难。在1981年的夏天，那时的我希望使用真正热爱游戏的心情来制作杂志。

那时新闻媒体关注电视游戏的情况与现在有很多不同的地方，而且不像是很久以前的事。那时的游戏媒体和如今以《Fami通》为主，同时还有众多游戏杂志多如牛毛地诞生以来，同时游戏杂志上一定还要刊载最新最热门的游戏介绍等等这些相比，你们真的很难想象得到在当时办一本游戏杂志有多么的艰辛。在玩家和游戏制作人之间没有交流，消息非常闭塞的寂寞环境下，有的时候我会感觉无地自容。

当时的我为了得到一点点有关游戏的消息，甚至还有过给制作人写信询问的经验。不过可喜的是，在收到的回信里有将要推出的游戏列表和简单地介绍游戏的单张宣传页。其中还有能使游戏少年心潮澎湃，充满游戏制作人绝妙思维的亲笔回信。看到这些我就会有一种得到贵重财宝一样的充实感，以为游戏人的这些想法可以对自己有什么帮助或者可以启发自己的灵感。

对于制作关于电视游戏的杂志，我想过其中重要的一点是，如何使读者体会到一部好游戏的魅力。也就是从那时开始，我为了得到优秀的游戏想法，开始反复磨练自己的想象力。我对于游戏的灵感和创造力也许就从那个时期开始了。

记得是在1981年，在得知世嘉公司举办“81电视游戏创意比赛”时，我构想了控制一个幽默的角色跳来跳去的动作游戏。于是我用制表用的方格纸整理出来五页的计划书，在马上就要到了截止日期之前向世嘉公司寄了过去。在经过半年廖无音讯，最后连我自己都已经快要忘记的时候，世嘉与我联系上了。也就在那时我才知道自己的作品赢得了优秀奖。这个奖成为了当时年轻的我继续制作的起点和动力。之后我又参加了在东京羽田的世嘉总公司举行的授奖仪式。在那里有一位世嘉工作人员对我说，游戏设计得很不错，包括游戏里面控制系统和可以使玩家继续游戏的娱乐性都做得很好等等之类的话。虽然这只是世嘉公司销售部门的职员对于这个游戏说过的一些不经意的话，可是对我来说却是刺激了我身体上某个部位的神经，使我越来越对制作电视游戏产生期望。

在这个本书里有的不只是田尻智个人的影

子，还有透过GameFreak公司的变迁来审视我们在这个时代成长的经历。作为商业出版物的《GameFreak》杂志，里面除了有面对业余游戏爱好者的游戏攻略，还加入了很多杂志编辑关于游戏的计划编集。在杂志自身正在慢慢发展成为专业的游戏杂志时，我也是慢慢地在1986年开始研究制作电视游戏。但是渐渐地我也发现，以前我想到过的游戏想法和从专业游戏制作人那里得来的制作思路完全无法用在我想制作的游戏里面。我很想知道这是为什么，难道是因为我自己本身没有处在制作开发游戏的工作环境中吗？我想，制作游戏应该是创意和计划结合为一体缺一不可的工作。像我这样任自己天马行空的制作是无法制作出游戏。带着这个想法，我认定自己的下一步就是在FC上制作软件。在这些日子里我经历过挑战巨大困难时的压力，走过迂回曲折的错误路线。1989年，我完成了花掉3年时间制作的并由南梦宫发行的《QUINTY》。

这款游戏的销售额和开发资金的对比将决定我今后是否继续走制作电视游戏的道路。如果赔钱我就停止这种业余的游戏制作人的身份，如果赚钱的话我就有机会再得到资金制作游戏，说不定还会成为一个专业的游戏制作人。

我选择了走哪一条路呢？打开这本书，只要你能从开始的几段文章中感觉到答案，那么当你看完这本书的时候就会明白，为什么GameFreak公司可以制作游戏一直持续到今天了。



田尻智年表

1965年——8月28日出生于东京都世田谷区，后搬到町田市的新兴住宅区，并在那里度过了多愁善感的少年时代。

1978年——第一次看到TAITO制作的《太空侵略者》，于是开始对游戏产生兴趣，从此以后也开始了关于电视游戏的人生。

1980年——参加面向公众举办的游戏创意比赛。但是作品落选，最后只得到了参与奖。

1981年——进入国立东京工业高等专门学校。参加了由世嘉主办的"电视游戏创意大奖比赛"。凭借出色的作品获得了优秀奖，同时也得到了十万日元的奖金。此时受到南梦宫黄金时期制作的大量游戏软件影响，体会到"动作是游戏的根本"这种制作游戏的思想。

1983年——同人杂志《GameFreak》创刊（3月20日）。创刊号全部是由田尻自己写的文章完成，手稿经过复印机打印后，使用订书机订成一本杂志。这一本一本的杂志都是看起来相当粗糙的东西。这些杂志摆放在专门销售同人杂志书店的免费书架上，后引起了各种各样的反响。（关于《GameFreak》请参阅书后列表"所有的过期《GameFreak》杂志清单"）。此外，田尻智在这段时期还遇到了志同道合的好友杉森建，并且开始在计算机杂志《注册》上发表文章。

同年业界大事有，任天堂发售家用游戏机"Family Computer"。

1984年——《GameFreak》的核心读者慢慢地多了起来，杂志会员也开始增加。同时，杂志开始持续征聘想要来同人杂志帮忙的编辑等成员。杂志发行了增刊，是关于前一年发售后引起强烈反响的《铁板阵》，制作了完美攻略《如何得到一千分》一书。此时的田尻刚刚开始摸索"自己制作游戏软件"的道路。

1987年——在发表文章以及制作杂志的同时，开始了正式制作《QUINTY》的工作。同年业界大事有，NEC公司瞄准了FC的家用机市场，发售了家庭游戏机"PC-ENGINE"。

1989年——制作完成的FC软件《QUINTY》得到南梦宫青睐，并与同年6月27日正式发售。因为软件热销20万本，便于12月发售了海外版。4月26日GameFreak株式会社成立，田尻智任董事长。同年业界大事有，世嘉发售家用游戏机"MEGA DRIVE"，任天堂发售掌机"GameBoy"。

1990年——提出《口袋妖怪》的计划，但是进展困难。同时担任游戏《杰利小子》的制作人。4月，出版了第一部著作——《我们是守望者》，由JICC(现为宝岛社）出版发行。同年大事有，任天堂发售家用游戏机"Super Family Computer"。

1991年——9月，发售SFC软件《杰利小子》。12月，发售FC和GB软件《耀西的蛋》。

1992年——MD软件《塔鲁鲁君》和海外版《杰利小子》发售。6月，《耀西的蛋》海外版发售。9月，同样的游戏GB版《马里奥和耀西》发售。

1993年——8月，SFC软件《马里奥与瓦里奥》发售。

1994年——5月，SFC及GB软件《奥塔猫》发售。7月，MD软件《脉冲人》发售。同年大事有，世嘉发售"世嘉土星"，索尼电脑娱乐公司发售"PlayStation"。次世代主机的风云开始了。

1995年——12月,著作《新游戏设计》由ENIX发行。
1996年——2月，从计划开始到制作完成的GB软件《口袋妖怪 红/绿》发售。首版20万份游戏刚一出现便立刻抢购一空，其后又继续重新刻录多次，全部热销一空，游戏也成为受学生强烈欢迎的作品。10月，GB软件《口袋妖怪 蓝》发售。
1997年——1月，SFC软件《BUSHI青龙传~两位勇者~》发售。
1998年——9月,GB软件《口袋妖怪皮卡丘》发售。
1999年——1月，PS软件《Click Clack》发售。11月,《口袋妖怪 金/银》发售。
2000年——12月,GB软件《口袋妖怪 水晶》发售。
2001年——任天堂发售GB后继机种GBA。
2002年——8月，田尻智的第一部著作《我们是守望者》再次翻印出版。11月，GBA软件《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》发售。
2004年——1月，GBA软件《口袋妖怪 火红/叶绿》发售。

第一章 田尻智的邂逅

同人杂志《GameFreak》除了有制作游戏杂志的基本人员之外，还有自主开发《QUINTY》等游戏的制作团队。其中当然还包括有制作出了怪物级软件《口袋妖怪》的田尻智先生。让我们再回头看看他在刚刚开始制作游戏时接受的采访，从里面感觉让人心潮澎湃到快要窒息的热血沸腾。到底是什么理由让我们这样的激动呢？理由非常简单，自从制作出《口袋妖怪》之后，似乎田尻智从我们的视线里消失了一样。看起来就像留下一部带有太多制作人自己情感的作品后，本人却一个人去远走高飞。这样我们就会产生一些疑问，比如这个人是从哪里来的呢？那么以后他将向那里去呢？如果可以遇到这个人的话，真想和他坐在一起，好好地谈一谈。

（收录与2002年10月28日GameFreak公司会议室）

那是一个经典游戏不断喷涌出来的光辉岁月。

——我抱着极大的兴趣看完了田尻先生的著作《我们是守望者》（注1）后，我想要问一问。那么是什么原因让你再次出版这本书？

田尻■虽然这本书是十年前出版的，但是我在听到朋友对我说，他们有时还想要重新认识一下电视游戏的魅力，希望这本书可以再印一次。中泽新一（注2）先生也写过一本关于《口袋妖怪》（注3）的著作《口袋里的野生动物》。我看完这本书后马上就想起我们曾经发行过的，就是那本关于《铁板阵》（注4)的《如何得到一千分》的杂志增刊（注5）。我把两本书作了一下比较，发现现在对于过去的游戏观点发生了变化。为了使现在的人可以理解当时游戏制作时的游戏理念，我也打算再重新出版这本书。希望对于随便看看书的人，或者是打算精心细读的人都有些启发。还有，再怎么说也是九十年代的东西了，当时的我没有什么写文章的能力和丰富的词汇之类的写作技能，只是单凭着新鲜感写下一些真实的东西，而且还是赶着时间急匆匆地写（当时此书是以连载形式发表）。现在我看有时都会感觉不好意思，特别是看起来让人觉得有些青涩的地方（笑）。所以，这次重新出版时我已经对原文做过些修正了。

※注1：1990年四月由JICC出版社（现为宝岛社）出版。由连载在《FC必胜本》1988年到第二年的文章组成的随笔集。书中通过以某个游戏为标题，描写了78年到89年电视游戏爆炸年代的状况。随笔集的名字模仿杰罗姆·大卫·塞林格著作《麦田里的守望者》。新版重新制作封面后由Enterbrain株式会社出版。本次采访也将在新书发行后出版。

※注2：1950年出生，山梨县人，宗教学家。在1983年发表的著作《西藏的莫扎特》中，大胆地把西藏密教和解构主义联系成一体，这之后立刻成为了八十年代学术界的焦点。其受《GameFreak》上刊登的《铁板阵——如何得到一千分》影响，发表了名为《GameFreak和错误闹着玩》的论文，后收录在《雪片曲线论》（青土社）里。

※注3：任天堂于1996年2月在GB上发表的软件，并且利用到了GB上的通信机能实现了交换“妖怪”的资料系统。作品以出现妖怪几率的不同，推出了两个版本《红》与《绿》，在电视动画即将上映时成为了大热卖的游戏。之后继续发售了剧场版，游戏也制作成卡片游戏等产品，并且2003年销售的续作《红宝石》和《蓝宝石》也成为了5百万份的创记录游戏作品。

※注4：1983年南梦宫发售的街机作品，由南梦宫公司的远藤雅伸先生制作的纵版射击游戏。先锐的计算机图形，加上未知的世界，还有杰出的造型设计，这些都使游戏得到了大量的玩家支持。玩家对于游戏的钻研（其中最重要的便是由GameFreak出版的《如何得到一千分》）也使作品成为了当时社会上的热门话题。

※注5：全称是《铁板阵——如何得到一千分》。由GameFreak公司于1983年出版，是一本关于《铁板阵》的完全攻略（作者为福星小子和中金直彦）。书中对游戏的各种基本要点都写得十分

详细，从某种意义上来说，这本书甚至成为了其他攻略书刊的模板。其中一名作者取名为福星小子，可以看出宅文化在当时就已经隐隐出现了。

——刚才您说的关于“凭着新鲜感写下一些真实的东西”，我想现在的中高学生也许已经不再接受这些观念。我想说一下我个人的想法，像我这样乡下出身三十岁的人，有的时候也不是很理解《我们是守望者》里面的内容……

田尻■我受到当时同类杂志非常大的影响。在那个游戏同人杂志刚刚出现的时代，如果不是按照《FC必胜本》（注6）那样“一切都可以登出来”的思想，也要像普通游戏杂志那样要有游戏的攻略和情报。但是在我办杂志的时候，不想受到任何特定限制，只想在自由环境下写出自己真正感兴趣的东西。……该怎么形容当时游戏厅的情景呢？因为里面都是一些十岁以下的孩子，而且周围都是些庸俗混乱的环境。我也想过，就在这种环境下会有人看我们写的这些真实的东西吗？

※注6：1986年由JICC（现为宝岛社）出版创刊介绍FC的专门杂志。他和由德间书店发行的《FC杂志》一样，成为了FC热初期时的两本杂志。杂志里连载有柏尼松山的《巫术》和面对读者等独一无二的栏目。后改名为《HIPPON SUPER》。

——问一个现实问题，现在的《口袋妖怪》不就是摆在货柜上面，向小学生开放的吗？而且在以前每当我去游戏厅的时候，总会发现人数正在不断地减少。

田尻■其中的一个原因就是《风俗法》（注7）颁布，里面规定游戏厅等娱乐场所在十二点之前必须关闭。这就几乎是把游戏厅变成了大人才能来的地方。游戏厅迅速的变成娱乐中心，有时小学生来的时候还会发现自己的父母也在这里。游戏厅里面的灯光也不像以前那么昏暗，于是连女孩子都可以放心地进来了——娱乐场所的负责人根据商品销售规则，使游戏厅变成了一般人都可以来的地方。这个时候是大型街机面对挑战的时刻，也是家用机来临时的热潮。在FC时代有些游戏厅为了对抗家用机，安装了许多复杂且画面漂亮的等大型设施，希望让人们觉得花钱来玩这些游戏是一件很值得的事。可是慢慢地这些人感觉到，他们根本不需要也没有机会与家用机来争夺人们的眼球。就在业主考虑如何发展游戏厅的时候，横空出世了一部对战游戏——《街霸II》（注8）。《街霸》的热潮使游戏厅明白，如何让玩家反复进行的挑战，如何增加筐体的吃币率才是值得发展的方向……。

※注7：1984年颁布的《风俗营业取缔法》里，规定了带有歌舞表演等娱乐节目的接待饮食业和性风俗业的营业时间，营业地点，以期达到规范娱乐场所的目的。根据1984年的修改，游戏厅也成为了法规执行的场所，于是二十四小时营业的游戏厅也消失了。这与田尻智说过的影响了电视游戏的发展等等事情相符。在1998年再次修改，网吧也成为了法规有效的场所，于是《风俗法》也再次成为了社会上的话题。

※注8：全称为《街头霸王II》，由卡普空于1991年发售的街机游戏。故事讲述由隆和肯等八位“街头霸王”组成的角色，围绕着世界展开战斗。游戏不但开创了新的游戏模式和人与人对抗的核心，同时更是确定了“对战游戏”这一游戏模式的名词，成为格斗游戏中永远的扛鼎巨作。之后游戏又推出了《街霸II PLUS》《街霸II旋涡》《街霸II HYPER》等系列作品。即使在十多年后，仍然有大量狂热的玩家喜爱着《街霸II》。

——从你那里听到了不少关于那个时代的事情啊（笑）。我看完这本书时我觉得八十年代是一个充满理性的时代。特别是书中最后面的“GameFreak和错误逗着玩”这一章节。其中对《铁板阵》中的错误以一种诙谐的风格表现出来，这很有意思，而且这么写的人我觉得已经没有了，因为现在已经很少看到这么写的文章了。我想，这就应该是田尻先生觉得有些青涩的部分了吧（笑）。虽然我知道读书不应该只看表面的意思，但是有些书里的内容我一直都无法理解。

田尻■现在我和你遇到了一样的难题了。我知道并且了解，只要我写一些符合当下时代的文章，肯定是容易理解获得读者的共鸣。但是我那时写文章时根本就没有考虑过什么时代背景等问题，我只是个喜欢游戏和游戏周边东西的孩子。这样和当时如果我受不了家长的说教和老师的批评的时候，就会跑到游戏厅里去的道理一样。现在说起来还真有些怀念啊！(笑)那个时候的自己是个多么容易激动的人啊！可以说游戏厅影响了我很多。

——未完待续



战棋游戏漫谈



从封印之剑到圣魔之光石

首先借此向各位问个好!^_^很荣幸能为老朋友《掌机迷》的新板块添上第一块砖，既然是要谈掌机的战棋系列，毫无疑问我会想到GBA上辉煌的纹章系列，细数封印之剑发售已经是在2002年初了，距今一晃五年过去，我也已经从高中走到了大学，虽然当年那份对纹章系列的执着和热忱至今难以忘却，抬头看见书架上依旧被我擦得干干净净的正版GBA卡，思绪很快也回到了那个曾经令我神往的架空世界里。

Cheapter 1封印之剑

封印之剑在纹章系列的历史上起到的作用我想已经没有必要再详细提及（不然又会有人说我骗稿费了，哈哈），就我看来，封印之剑不仅是火炎纹章系列凤凰涅磐的一个标志，她所探讨的世界观和制作试图向玩家暗示的深层内涵现在看来仍然有许多可圈可点之处，而封印之剑对角色性格方面的刻画则仍然保持了纹章系列的一贯传统吧，一如既往的细腻，当你细细地去品味在游戏屏幕里的角色的喜怒哀乐时，你会感觉到他不是一堆由0和1组成的数据，而是一个有血有肉，有着自己的感情和执着的人。

如同《圣战系谱》里一样，封印之剑的角色们无一不是生动地展现在游戏的舞台里，面对这么多角色，兴许只有个别人能给玩家留下印象，而一直给我触动的，不是热血的罗伊，不是正义的一方，而是敌军阵营里，那个看似无情无义却又在关键时刻对感情无法割舍的贝隆王赛菲鲁。

赛菲鲁作为封印之剑BAD END的最终BOSS，在游戏发售初期，剧情尚未完全明朗时，很多玩家都无法理解其要发动如此大规模的侵略战争的本义他唤醒魔龙，发动侵略战争，可是他的目的呢?是为了一己私欲?为了国家霸权?为了心爱的人?

都不是。

赛菲鲁是想要将世界毁灭，最后连自己都一起毁灭掉，也就是游戏剧本里提到过的“世界解放”。

不妨试图借用烈火之剑的部分剧情来浏览一下赛菲鲁的生平吧，大家可以看到在烈火之剑中，赛菲鲁是个正直和蔼的年轻人，可是他却得不到自己最重要的血亲——父亲迪斯蒙德的承认，我们初始也无法理解迪斯蒙德为何对自己的亲骨肉如此冷血，甚至数度想要杀害自己的儿子(烈火之剑的部分章节和剧情对话已经是铁证了)，后来大家才明白一切皆出于迪斯蒙德对赛菲鲁的妒忌，人类真是一种可笑的动物啊，如果按照大众的逻辑来推断，父亲对于自己的孩子能超越自己，难道不应该为他/她而高兴，反而还要心生妒意，甚至想要除之而后快吗?

要分析其实也不难，那是个封建君主制的社会，细读一下世界史，为了争夺王位而引发的父子相残，骨肉相残恐怕已经见怪不怪了吧，明显的迪斯蒙德是担心优秀的赛菲鲁取代自己的位置，但遗憾的是他却没有了解到自己儿子正直淳朴的天性，直到最后，数度遭遇生命危险的赛菲鲁终于忍无可忍的弑父篡位，其实这里根本说不上是篡位，正确地讲应该说是赛菲鲁无奈之下做出的自保举动吧，也正是这次“贝伦王子弑父事件”造成了赛菲鲁个人性格的180度大转弯，然后玩家看到的就是封印之剑里的赛菲鲁了。不仅在游戏初期就毫不留情的对自己年少时的救命恩人海克托尔（烈火之剑的第二男主人公，曾经在烈火之剑的故事里同第一男主人公艾利伍德一起成功阻止过贝伦前国王对少年赛菲鲁的暗杀）痛下杀手，对任何人对话时也几乎都是板着一张死鱼脸，动不动就拿出国王的架子来压人，说起来，封印之剑发售，直到烈火之剑出现并补完了封印之剑的故事，在那一年多两年的时间里我一直无法理解他的这种转变，直到04年出现了铺天盖地的马加爵事件－－！也可以把刚刚发生的美国校园枪击案也提出来对比，其实环境造人这句话真的说得没错，但是往往因为周围的人的态度而改变一个人的性格，甚至是从一个极端到另一个极端的事件，在现实社会中都已经发生了这么多起，而游戏里赛菲鲁的转变，也就不难理解了吧。

另外一个方面，赛菲鲁为何想要将世界毁灭，然后将世界拱手让给龙族呢?想想看其实也很简单，赛菲鲁与龙族接触之后了解到了龙族的生存方式——这也是他眼中的“平等”（或者就是现在正大力倡

孔淦云	当兵快一年半了，可PG始终伴在我身边。
读者资料	男，24，河北省秦皇岛市北戴河火车站322信箱65分箱，066102

导的"和谐社会"吧- _-bbb），于是他被深深地吸引，到最后甚至产生了对人类，对自身的厌恶，也许在他眼里，充满尔虞我诈的人类社会，充满了血腥，复仇的人类社会是最肮脏最可恨的。索性将世界毁灭，然后拱手交给龙族，实现世界大一统，多么的和谐啊- -！

造成他这种观点的根源仍然是埋藏在他心里的那片阴影——一个不承认自己甚至想要除掉自己的父亲，虽然是保全了自己却杀害了亲生父亲的那个不可原谅的自己。

人都是有感情的动物，虽然在剧情里赛菲鲁不只一次地把人类的感情称为"无聊的事情"，可是他自己呢，他自己所做的这种"无聊的事情"，却数度地出现在游戏剧情里。

◆首先从剧情初期开始看：

海克托尔的军队被贝伦军击溃，海克托尔也已经身负重伤并且还被抓到了赛菲鲁跟前，按照前文推断的那个冷血的赛菲鲁的话，恐怕面对海克托尔的几句质问早就已经一刀让他去见阎王了，可是游戏里的赛菲鲁是怎么说的呢。

"这和将死的你没什么关系，来人！把他扔到地牢里去！"

真是做得一点也不周全呀，赛菲鲁，这可是敌人的首领，斩草除根这种最简单不过的道理为什么你都没办法领会呢？

太明显了，海克托尔曾经是自己年少时代的救命恩人，如果没有他，自己早就已经成为一具尸体了，怎么可能还有现在的自己，虽然心境与年少时代已经大不相同，但，对于救命恩人来说，肯定是无法忘记的吧。

赛菲鲁有个同父异母的妹妹叫做基妮维亚，按道理来说，赛菲鲁早就否定了自己毫无感情的父亲，这样推断的话，这个同父异母的妹妹也可以算是陌生人了，那么再让我们看看基妮维亚做了什么事呢？偷走贝伦王国的至宝"火炎之纹章"，投靠自己的敌人罗伊，还将国宝拱手让人，里通外国，说难听了就是叛徒，是内奸，是国家的敌人，这种情况如果发生在现实世界，就算是和自己有血亲的妹妹，君王们恐怕都不得不按国法处置吧？开玩笑，自己手下的臣子，数以万计的国民会饶恕这个叛贼吗？可是赛菲鲁怎么做的？他又说的什么话？

"基妮维亚……你是我唯一的亲人，是我的妹妹，我原谅你，所以这次我不会再追究了，但下不为例，给我记住。"

可笑啊，赛菲鲁，你不是说感情是无聊的事情吗？既然如此，自己的一个毫无关系的妹妹背叛了自己，为什么不杀掉她以平众怒？还要为她开一个先例搞什么下不为例，而且这个妹妹还不是自己真正的亲妹妹，只是那个不被自己承认的混蛋老爹的另外一个妻子的女儿啊，赛菲鲁，看来你也没办法摆脱血浓于水的亲情，不忍心以冷漠的态度对待自己的妹妹吧？

游戏第22话"没有实现的梦想"里，赛菲鲁又犯了兵家大忌——自己留守王城，而让自己的心腹女将军布露妮娅带着暗黑舞女伊冬前往龙之神殿，也许因为游戏本身就设置了BAD END因此这里必须要把赛菲鲁作为第一最终BOSS，但是这么分析也未免太牵强了，如果他让布露妮娅守城，按照布露妮娅的实力来说拖上罗伊军一阵子是绝对没有问题的，而自己则可以借此机会带着伊冬狂奔到龙之神殿实现"世界解放"，可这个傻瓜怎么干的？也许我们可以说是赛菲鲁已经对人类没有任何感情，所以自己守城死了也无所谓，只要能实现自己的梦想就行了，但是这样说从很多角度来想未免也太牵强，我们再看布露妮娅在游戏里着墨不多的描写——这个女子一直深爱着赛菲鲁，不管他做的是对是错，只要能陪伴着他，用自己的力量去保护他就好，由此观之现实中很多穷凶恶极的犯人也是如此，他们的恋人往往成为自己的帮凶，也许女人真的是一种特殊的动物，只要爱着一个人，就会一直陪伴他到天涯海角，不管他做什么，只要能在他身边就好。赛菲鲁明显是了解布露妮娅的感情的，虽然游戏里并没有对这点做任何描写，但赛菲鲁在罗伊已经打到自己家门口时做出的举动已经很明显了——让布露妮娅带着伊冬离开，也许是以为布露妮娅完成了将伊冬送往龙之神殿的任务后，就会同一切告别，开始自己新的生活吧，可是他却没有想到，布露妮娅忠贞不渝的选择以死陪伴自己，明知是螳臂挡车但还是率军挡住了赶往龙之神殿的罗伊军的去路。

一个男人即使牺牲掉自己都会选择让心爱的女人活下去，赛菲鲁，你不也是这样吗？

可悲呢，赛菲鲁，一直说感情是无聊的事情，一直把自己的冷漠SHOW给别人看，可是为什么到了关键时刻，自己是最在乎感情的一个人呢？

你并不是一个冷漠的嗜血君王，而是一个有情有义的男人啊。

■文/黑衣的死神

黎伟滨	玩过《圣女贞德》和《雷顿教授》与不思议之镇后，不禁惊叹。
读者资料	男，21，广东省佛山市禅城区同济路37号704，528000

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年4月25日			
2007年4月30日	大联盟棒球	Kush Games	SPG
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年4月25日			
2007年4月26日	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年4月26日	桃太郎电铁DS 东京&日本	HUDSON	TAB
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月17日	改造节拍战斗	BANPRESTO	ACT
2007年5月17日	燃烧吧！热血节拍之魂 应援团	任天堂	RAG
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年5月24日	真・LUCK STAR 起程	角川书店	ETC
2007年5月24日	噗哧噗哧病毒	JALECO	PUZ
2007年6月1日	DS AIR	任天堂	STG
2007年6月7日	股票商人 瞬	CAPCOM	AVG
2007年6月14日	Days of Memories	SNKPLAYMORE	AVG
2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年6月23日	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月28日	家庭教师REBORN DS 骸 强袭！	TAKARATOMY	ACT
2007年6月28日	WIFI对应 桌面游戏严选	HUDSON	TAB
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年7月12日	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年7月	火影忍者 最强忍者大结集5	TAKARATOMY	ACT
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	BANDAINAMCO	SLG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	死亡笔记2	KONAMI	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG

2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战斗员山田一2	KIDSTATION	ACT
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2007年4月25日

2007年5月1日	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年5月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月8日	DRIVER 76	UBISOFT	ACT
2007年5月8日	风火轮极限赛车	DSI GAMES	RAC
2007年5月8日	车手76	UBISOFT	ACT
2007年5月10日	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年5月14日	史莱克3	ACTIVISION	ACT
2007年5月22日	加勒比海盗 在世界尽头	DISNEY	ACT
2007年5月22日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月29日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年5月31日	大家的高尔夫球场	SCE	SPG
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年6月5日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年6月7日	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年6月7日	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年6月21日	扣杀球场3	BANDAINAMCO	SPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月26日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年夏	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	Fate/tiger竞技场	TYPE-MOON	ACT
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异形症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	海贼王	BANDAINAMCO	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现
次世代商城

经过2年的T恤大卖之后，今年我们再度隆重推出第3弹！款式更新更抢眼，既有热门款式比如“死亡笔记”“凉宫春日”，也有常热经典款式如“阿拉蕾”和“多罗”！可爱与狂野，缤纷与简约，是令你妆点自我表达个性的最好道具。

独特个性 炫酷一夏！5月20日陆续发货！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热,思维缜密动作BT的“L”形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格!



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



¥32 编号:7715

夜神月尊贵火机套装

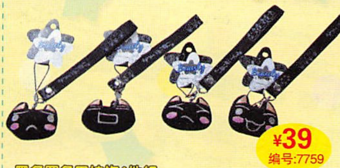
●死亡笔记超酷打火机,黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘,开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



¥29 编号:7748

地狱少女诅咒套装

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒蓑人形挂饰,红、黑两色随机发送。



¥25 编号:7737

死亡笔记腰链

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣,每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择?



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢?



¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币,出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。



凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

¥29 编号:7670




¥39 编号:7681

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字,因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

¥25 编号:7333

¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。



¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用“易拉得”式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



游戏·动画·漫画·模型·小说 一网打尽
最强机战高达专门志
机战FAN
机战FAN和高达FAN的终极选择
汇聚全世界热爱机器人的粉丝们的梦想
所有机器人在这里集结!!
特辑好礼赠
机战OG原装手办10套
SRX
白骑士
16开超大魄力
224页充实内容
机战饭光影大碟
双面海报随书加送
精彩内容
机战十五周年纪念专题
▶剖析机战 彻底分析机战系列发展
▶独家专访·寺田贵信
▶大话机战BOSS
火热攻略
▶超级机器人大战W
原创世纪
▶机战OG OVA特报
▶OG最新手办超大特报
重磅连载
▶高达之父·富野由悠季自传▶夏亚的镇魂歌
▶大河原工场 ▶魂之连载·机战的秘密基地
▶SRX开发史
高达频道
▶SEED俱乐部▶高达最新手办大热报
▶高达小说·机动战士高达UC
精彩漫画
▶机战OG短篇▶机战MX 短篇 ×2
▶机动战士高达·特洛伊行动……等等
最强机战高达专门志
机战FAN
重头连载
夏亚的镇魂歌
机战的秘密基地
大河原工场
SRX开发史
机战十五周年纪
剖析机战
机战系列究极大总结
超级机器人大战
光影大碟
上市热卖中
超值定价 19.80元
全面接受邮购
邮购请注明“机战FAN”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011 邮资免取


赠
正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款
可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！
奖
口袋妖怪激爽夏日冰杯&
口袋限定毛巾手帕五件套
日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！
赠
口袋迷圆珠笔二选一
口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！
口袋迷
POKéMON FAN 8
赠
口袋迷影音宝藏
本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！
超值定价
18元
第8辑
来啦！
全面接受邮购
《口袋迷》第八辑
5月18日劲爆上市
邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费